



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
CONTEMPORÂNEAS

JÚLIO VITORINO FIGUEROA

MODOS DE EXPLORAR OS “TEMPOS MORTOS”: UMA
ANÁLISE DA COMPOSIÇÃO AUDIOVISUAL DE *GERRY* (2002),
ELEFANTE (2003) E *ÚLTIMOS DIAS* (2005), DE GUS VAN SANT

Salvador
2009

JÚLIO VITORINO FIGUEROA

MODOS DE EXPLORAR OS “TEMPOS MORTOS”: UMA ANÁLISE DA COMPOSIÇÃO AUDIOVISUAL DE *GERRY* (2002), *ELEFANTE* (2003) E *ÚLTIMOS DIAS* (2005), DE GUS VAN SANT

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Wilson da Silva Gomes

Salvador
2009

AGRADECIMENTOS

Sou bastante grato aos seguintes colaboradores e instituições:

Ao Prof. Dr. Wilson Gomes, pelo acompanhamento como orientador e pelas críticas sempre muito valiosas.

Aos demais professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA, que em muito contribuíram para a minha formação, em especial a José Francisco Serafim, a Maria Carmen Jacob e a José Benjamim Picado.

Aos colegas do Grupo de Pesquisa em Análise Fílmica da UFBA, de cujas discussões esta dissertação se beneficiou diretamente.

Às pessoas que me acompanharam durante o mestrado, ajudando de diversas formas, cada uma à sua maneira: minha mãe, Maria Carmem Vitorino, minha tia, Inês Vitorino, e meus amigos Julio Landim, Thiago Martins, Uliana Lima, Raphael Caldas, Rogério Nibon, Daniel Barsi e Wesley Cavalcante.

Ao CNPq, cujo apoio possibilitou a realização deste trabalho.

RESUMO

Esta dissertação busca analisar os filmes *Gerry* (2002), *Elefante* (2003) e *Últimos Dias* (2005), de Gus Van Sant, com base na perspectiva da Poética do Cinema, elaborada por Wilson Gomes. Mais detalhadamente, a pesquisa procura compreender as estratégias fílmicas que compõem os *tempos mortos* de cada uma das obras e como este traço pode ter influência dentre os mecanismos que buscam atrair o público.

Palavras-chave: cinema contemporâneo, Gus Van Sant, análise fílmica, tempos mortos.

ABSTRACT

This research aims to analyze the movies *Gerry* (2002), *Elefante* (2003) and *Últimos Dias* (2005), directed by Gus Van Sant, based on the perspective of Poetic Cinema, which was elaborated on by Wilson Gomes. In detail, this research aims to understand the film strategies, that are related to the *dead times* of each one of the cinematographic works, and to investigate how those strategies influence the mechanisms that aim to attract spectators.

Keywords: contemporary cinema, Gus Van Sant, film analysis, dead times.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. DIMENSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA	9
2.1 ABORDAGEM TEXTUAL E A POÉTICA DO CINEMA	11
2.2 A ESCOLHA DO MÉTODO	21
3. O CINEMA DE GUS VAN SANT	24
3.1. A DIVERSIFICADA FILMOGRAFIA	26
3.2. NUANCES DO CINEMA FICCIONAL MODERNO E CONTEMPORÂNEO	33
4. <i>GERRY</i> (2002)	37
4.1. A DISSOLUÇÃO DO ENREDO	39
4.2. A PROGRAMAÇÃO DE EFEITOS LACUNARES	42
4.3. MOSTRAÇÃO <i>VERSUS</i> APRECIÇÃO RESISTENTE	44
4.4. COMPOSIÇÃO AUDIOVISUAL	52
5. <i>ELEFANTE (ELEPHANT, 2003)</i>	60
5.1. O DISCURSO SOBRE O UNIVERSO JOVEM	64
5.1.1. Tratamento cênico-dramático (personagens e diegese)	66
5.1.2. Tratamento dos elementos fílmicos (montagem e enquadramento)	72
5.2. A sensualidade da construção audiovisual	75
6. <i>ÚLTIMOS DIAS (LAST DAYS, 2005)</i>	85
6.1. A CARACTERIZAÇÃO DE BLAKE/KURT COBAIN	86
6.2. SUPRESSÃO DA NARRATIVIDADE E VALORIZAÇÃO DO ORDINÁRIO	88
6.3. O TRAÇO DA IRREVERÊNCIA	95
7. CONCLUSÃO	100
REFERÊNCIAS	104
APÊNDICE – FILMOGRAFIA	108

1. INTRODUÇÃO

Há um interessante aspecto dos filmes do diretor Gus Van Sant que pode ser observado e que é posto em relevo também por outras obras do cinema contemporâneo, a saber, o esvaziamento narrativo. Entende-se por isso uma inclinação artística cinematográfica que explora como assunto da obra o que precisamente nela se localiza à beira das ações. Nestas beiras, situam-se as cenas com menor grau de potência dramática, aquelas cuja essência repercute pouco ou nada dentro da história contada, constituindo o que se denomina nos textos sobre cinema de “tempos mortos”.

Este trabalho busca discorrer sobre a construção do universo ficcional audiovisual nos filmes deste diretor, incidindo especialmente naquelas das suas obras em que é mais facilmente verificável a presença deste aspecto assim como a de uma instância autoral. Esta se manifesta nos filmes em que se identifica um maior poder de decisão na etapa de elaboração do produto, de acordo com o que aponta Bourdieu em *Regras da Arte*. Este argumento é fundamental para o recorte selecionador do *corpus* fílmico a ser examinado, o qual será mais devidamente esclarecido no capítulo 3.

Adotou-se, portanto, um grupo composto por três filmes do mesmo diretor: *Gerry* (2002), *Elefante* (*Elephant*, 2003) e *Últimos Dias* (*Last Days*, 2005)¹. A questão aqui é entender como se constrói tal universo fílmico, partindo da idéia de que entre

¹ Não foram incluídas as duas últimas realizações de Van Sant, *Paranoid Park* (2007) e *Milk* (2008), por motivos que serão apontados posteriormente.

esses filmes há elementos comuns identificáveis que os unifica. Dentre os traços que os interliga, será destacada, em especial, a utilização dos tempos mortos, aspecto presente em todos.

A hipótese principal desta pesquisa relaciona-se diretamente com esta questão. Aqui, considera-se que há uma busca por preencher o suposto “vazio” dos tempos mortos com elementos estratégicos determinados, projetados para tornar o filme mais consumível para um público determinado. Tais elementos agiriam em prol de tornar o filme penetrável numa parcela específica da audiência. As análises, além de interpretar e trazer à tona o que o texto fílmico quer expressar em forma de unidade de sentido, têm o objetivo de verificar a validade desta hipótese, que deverá guiar a investigação.

Pretende-se, nesta pesquisa, portanto, promover um exame da construção do universo ficcional dos três filmes apontados, priorizando-a do ponto de vista das alternativas cinematográficas criadas para suprir a frouxidão do enredo. Busca-se ainda, pelas análises, saber o que nestes filmes sustenta uma apreciação. Recorrer-se-á à análise fílmica como instrumento de investigação para compreender a poética das obras mencionadas.

No Capítulo 2, o marco teórico da pesquisa será explicitado. Tratar-se-á de dois pontos centrais: a) A localização da abordagem textual dentro de um quadro conceitual com outras perspectivas de aproximação com o objeto e b) Será esclarecida a natureza da metodologia poética, aqui instrumento adotado para extração de conhecimento sobre a experiência ofertada pelo material fílmico, buscando ainda delinear seus aspectos mais relevantes.

No capítulo 3, será feita uma breve introdução ao cinema de Gus Van Sant, destacando alguns dos traços mais importantes de sua filmografia, além de tentar situar sua heterogênea produção dentro do cenário do cinema contemporâneo. Do mesmo

modo, será discutido como determinadas marcas dos filmes aqui propostos são também verificáveis em outras obras audiovisuais.

Já tratando diretamente da análise de *Gerry* (2002), o mais experimentalmente narrativo dos filmes do diretor até o momento, o capítulo 4 discorre em detalhes sobre a experiência cinematográfica que no filme se encontra desenhada e procura, com base nesses elementos, busca trazer idéias que permitam pensar quais estratégias são empregadas para suprir a falta de ações.

Logo depois, no capítulo 5, *Elefante* (*Elephant*, 2003) é objeto de análise, talvez o mais intrigante dos filmes de Van Sant e certamente um dos mais complexos, sendo por isso o que demande maior cautela. Frente a este produto, o olhar analítico direciona-se para seus traços formais, o modo de audiovisualização e conexão dos eventos e seu grau de importância na configuração geral da obra, sem descuidar de toda a carga de discurso sobre os problemas do universo jovem que o filme possui. Portanto, esta aproximação se dá mais por um enfoque detido no tratamento audiovisual do que na representação dos assuntos diretamente associados a seus referente no mundo não-ficcional, o episódio real do massacre em Columbine, sem, contudo, eliminar sua inquestionável relevância.

No capítulo 6, por fim, investiga-se *Últimos Dias* (*Last Days*, 2005), longa-metragem inspirado nos momentos finais do líder do Nirvana, banda de rock de grande sucesso dos anos 90. Neste capítulo, serão aproveitadas idéias discutidas nas análises anteriores, visto que se observam diversos elementos comuns tanto a *Gerry* quanto a *Elefante*.

2. DIMENSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

Não diferente de outros campos do conhecimento, há uma infinidade de ângulos a partir dos quais se pode tentar compreender o fenômeno da experiência cinematográfica. Isso se deve à abrangência de significados que este termo engloba e à sua assustadora capacidade de se reinventar, sobretudo nas últimas décadas. Seu dinamismo conceitual se transformou e prossegue ganhando complexidade na mesma velocidade com que a evolução tecnológica desponta. No cenário atual, deve-se evidenciar o exponencial desenvolvimento de novas formas de reprodução da imagem (a exemplo do crescente cinema 3D, que paulatinamente vem equipando os *shoppings centers*), assim como de formatos de armazenamento e transmissão, constatação que diversifica em alto grau a quantidade de suportes disponíveis, abrindo inclusive espaço para apocalípticos que insistem em prever o fim do cinema. Dentre outras coisas, isso modifica sobretudo a relação espectador *versus* tela de projeção ou “o ritual da sala escura”, aspecto profundamente transformado em tempos de *download*, como também acrescenta novos elementos para que se perturbe o conceito de “situação cinema”, fundamentado originalmente por Hugo Mauerhofer².

² O autor define “situação-cinema” em seu texto *A Psicologia da Experiência Cinematográfica* como um conjunto de aspectos que opera em função de facilitar a penetração do público dentro do universo projetado, de maneira a esvaziar-lhe todos os outros estímulos senão os que partam da grande tela (Mauerhofer, p.57, 1993)

O cinema mantém sua constante transformação devido ao seu constante diálogo com o teatro, com a música, com as artes plásticas e com os demais veículos de comunicação (e dos quais, deve-se dizer, factualmente não se separa), a exemplo do vídeo - que na década de 80 consolida sua força e influência - e, nos últimos anos, daquilo que se convencionou chamar de cibercultura.

À guisa de introdução teórica, pode-se afirmar que a palavra “cinema” circunscreve esferas amplamente distintas, oferecendo uma vasta gama de elementos para auxiliar a sua compreensão, seja sob o ponto de vista industrial, estético ou ideológico. Esse caráter movediço e plural do cinema se reflete diretamente na sua teorização enquanto objeto de estudo, de modo que, de sua natureza indubitavelmente múltipla, decorre uma erupção de correntes de pensamentos, algumas delas problemáticas. O que ocorre é que grande parte dessas correntes, e uma breve leitura da história das teorias do cinema confirma, não reflete sobre o fato de que se atribui uma função social específica ao cinema e a toma como ponto de partida para ler o universo cinematográfico, sem antes colocá-la em questão. Como consequência, muitas destas leituras apresentam um caráter militante, a favor deste ou daquele modo de fazer cinema. Tais perspectivas, nesse sentido, não devem ser consideradas como precisamente certas ou erradas, mas ligadas a uma visão de mundo específica, “densas ou rasas culturalmente, abertas ou fechadas metodologicamente, fastidiosamente anais ou canibalisticamente orais, historicamente informadas ou a-históricas, unidimensionais ou multidimensionais, monoculturais ou multiculturais” (Stam, 2003, p. 22).

2.1 A ABORDAGEM TEXTUAL E A POÉTICA DO CINEMA

Muitos dos estudos que se dedicam a filmes, sobretudo no Brasil, concentram-se no nível temático da obra, buscando avaliar como um filme ou determinado conjunto deles trata um assunto específico, como no caso de pesquisas realizadas especialmente nas disciplinas da Psicologia, História e Sociologia, como diz Odin:

Diante de tal campo, é grande a tentação de convocar uma abordagem igualmente heterogênea. Muitos teóricos não resistem a tal procedimento (uma pitada de psicanálise, uma ínfima quantidade de sociologia e história, um pouco de análise do discurso, uma dose de marxismo, etc). (2004, p. 31)

Este último campo de estudos, o sociológico, encontra-se em diversas abordagens, que parecem predominar atualmente nas pesquisas latino-americanas sobre cinema, geralmente tocando em questões como o modo pelo qual as narrativas ficcionais representam as minorias, assim como promovendo estudos sobre as práticas de consumo e apropriação destes mesmos produtos audiovisuais enquanto forma de resistência. Como resultado, o que se observa não raramente é um tipo de investigação que utiliza os filmes de modo instrumentalizado. Dito de outro modo, as obras, especialmente no âmbito acadêmico nacional, são costumeiramente empregadas como meio para debater algo, não sendo de interesse dessas perspectivas examiná-los em si mesmos, em sua natureza de mecanismo expressivo. Assim, o entendimento mais aprofundado das propriedades da obra audiovisual e sua experimentação por um espectador ficam sujeitos a pontos de vista que, por vezes, acabam por compreender mais a si mesmos do que a materialidade do objeto fílmico em si, que a este trabalho interessa.

Esta tendência, explicitada pelo parágrafo acima, é um indicativo também de um movimento de pluralização da teoria do cinema, termo usado por Stam para designar

essa configuração múltipla em que se encontram os estudos desse campo. Quando levado ao extremo, esse movimento tende, em alguns casos, a resultar numa leitura problemática da obra, mas não problematizadora, do objeto observado, no sentido de tensioná-lo demasiadamente, afastando-se das estratégias que o definem e, em certos casos, deformando-o ao obrigá-lo a dizer o que não disse, como pontua Gomes (2004, p. 95):

Se é verdade que não há expressão ou texto sem uma consciência que execute a interpretação, tampouco a consciência tem a liberdade de transformar, *ad libitum*, quaisquer coisas em texto ou expressão. Quem determina o que pode ser interpretado e como o pode ser são as regras, não a vontade de quem interpreta. A determinação dos limites da vontade do intérprete constitui freqüentemente um problema.

Oportuno neste momento é sublinhar a sempre válida distinção, formulada por Eco, entre *interpretação* e *uso* quanto ao contato do sujeito com a obra no exercício de sua leitura. O autor afirma que interpretar é “analisar o inconsciente do texto e não o inconsciente do autor”, atividade sustentada e reafirmada pelas estratégias textuais (1990, p. 14); usar o texto, por outro lado, é um movimento de investimento realizado pelo próprio leitor:

um texto outra coisa não é senão a estratégia que constitui o universo das suas interpretações legítimas - se não ‘legítimas’. Qualquer outra decisão de usar livremente um texto corresponde à decisão de ampliar o universo do discurso. A dinâmica de semiose ilimitada não o veda, e até chega a encorajá-lo. Mas cumpre saber se queremos exercitar a semiose ou interpretar um texto (p.44, 1986).

Opta-se aqui, como já adiantado pela argumentação, por esta última atividade, ressaltando contudo, como continua Eco, que “não é proibido usar um texto para devanear” tendo o próprio autor, como diz, usado *Os três mosqueteiros* para falar da História e de matérias eruditas. Porém, quando se trata de tomar o texto para apreender o

que se expressa, deve-se deixá-lo falar por si, evitando utilizá-lo como objeto de ilustração ou outra ferramenta. A idéia é observá-lo como ponto de chegada.

As escolas das disciplinas interpretativas, historicamente, independentemente do objeto observado, tendem a se diferenciar, em linhas gerais, pela determinação da fonte de que emana o sentido. Basicamente, tem-se que, a depender da corrente de pensamento adotada e tomando como critério o significado, o sentido “verdadeiro” pode emanar de fontes diferentes: do autor, do leitor, ou do próprio texto. No caso desta dissertação, acredita-se que o texto é a bússola com base na qual se podem balancear os pontos de vista. Sempre se deve, portanto, recorrer à sua materialidade para pôr em questão diferentes leituras e debater a validade das idéias formuladas. Recorrer à concretude do texto nada mais é do que evitar o devaneio gratuito, visto que “não é verdadeira especulação aquela que não recorre à experiência na sua concreção para dela tirar o estímulo para a própria problemática e verificação dos próprios resultados”, sendo ainda necessário considerar que é condição para o caráter especulativo filosófico “o contato com a experiência, sem o que o pensamento cairia na estéril abstração” (Pareyson, 1997, p.8)

Este trabalho limitar-se-á à compreensão da *experiência cinematográfica* proporcionada pelos filmes. Embora não se pretenda diminuir a importância no tratamento dos temas, visto que são também fundamentais - a depender da obra -, o enfoque adotado nesta pesquisa visa discutir mais precisamente o caráter estético³ dos filmes, observando sua disposição interna, a saber, sua potência imanente, composta do conjunto de instruções textuais que nele se encontram impressas. Ao mesmo tempo,

³ Na atualidade, como de costume, emprega-se o termo “estética” para denominar “qualquer análise, investigação ou especulação que tenha por objeto a arte e o belo, prescindindo de toda doutrina ou diretriz específica”. No caso deste trabalho, o termo “estética” está associado à concepção do produto artístico como resultado de uma atividade de construção. Mais precisamente, “estética”, enquanto produção do espírito humano, a prescindir do seu valor histórico ou dos seus efeitos sociais e psíquicos (Abbagnano, p. 348-352, 1982).

tentar-se-á restituir parte da experiência espectral de presenciar a projeção de uma obra, visando reconstruir a unidade expressiva do filme assistido.

Tal ponto de partida permite aproximar esta pesquisa, por analogia, à tradição estruturalista⁴ dos estudos sobre cinema, embora, como se sustentará no decorrer deste capítulo, trate-se de uma perspectiva que se apóia na poética (em sentido aristotélico), formulação mais problematizadora desse material e mais abrangente, por não hierarquizar ou discriminar tipos de efeitos buscados pela obra.

O desafio aqui proposto, genericamente definido, é promover a aplicação de uma ferramenta analítica a um *corpus* de filmes, guiado por uma questão estética específica. Esta postura de investigação pode ser caracterizada, dentre as diversas existentes, como uma que tem “como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos” (Gil, 1991, p. 46). Ainda que ampla, a definição se adequa satisfatoriamente aos propósitos deste trabalho, cujo objetivo geral é compreender a fundo a poética de um pequeno conjunto de filmes de acordo com um eixo específico de observação, ou seja, o modo com se dá a exploração dos tempos mortos nos filmes *Gerry* (2002), *Elefante* (2003) e *Últimos Dias* (2005).

Para tanto, o principal procedimento de investigação adotado será a análise fílmica. Sabe-se da dificuldade encontrada na aplicação por completo do método científico à análise de filmes, mas isso não deve ser razão para mantê-lo a distância, visto que este prioriza a busca por objetividade e um alto nível de compromisso com a produção de conhecimento.

⁴ Devido à grande massa de correntes conceituais que se atribui à concepção estruturalista, é prudente falar mais especificamente da influência dessa concepção no campo do cinema, área na qual essa concepção “inspirou, por um lado, a construção de uma semiologia de inspiração lingüística (Metz 1971; Odin), por outro, um número bastante grande de análises textuais, conforme orientações diversas”, dentre as quais uma das pioneiras, de Raymond Bellour, 1967 (Aumont e Marie, 2006, p.110).

Evidentemente, sabe-se também das críticas feitas à análise textual fílmica, sobretudo duas delas, apontadas tanto por Aumont e Marie (1990) quanto por Stam (2003): 1) um detalhamento excessivo do texto fílmico, o que o faria perder ou o que enfraqueceria seu sentido de unidade; e 2) um possível apagamento do contexto de produção e recepção do filme. A este respeito, considera-se ser, ainda mais importante que a impecabilidade da perspectiva adotada, a sua fecundidade promissora de um ângulo de observação quando devidamente adequada ao problema e ao objeto examinado. Isto significa dizer que para o estudo de cada filme há problemas que demandam soluções específicas, conforme pode ser conferido nas análises feitas.

O aparato metodológico do qual se vale este estudo se apóia especialmente nas reflexões de Gomes (2004a), a partir de um método que remonta à Poética de Aristóteles, abordagem que serve de base para as pesquisas desenvolvidas no Laboratório de Análise Fílmica da Universidade Federal da Bahia - UFBA, grupo do qual fui membro enquanto mestrando.

Da Poética, o pesquisador extrai fundamentalmente o que se discorre sobre o manuseio dos instrumentos de uma obra para uma produção de efeitos exitosa; ou seja, de Aristóteles, colhem-se formulações para se pensar a natureza da obra configurada de maneira estratégica para atingir um fim específico. Percebe-se que esta reflexão concentra-se no modo de produção de efeitos ou de como se deve proceder para que se atinja um efeito na platéia. Na obra, encontra-se previamente programado um percurso e uma direção, com relevos, curvas e depressões particulares, que, à medida que se projetam, são fruidos por um espectador. Um filme é um conjunto de instruções em estado de latência, antecipadamente programado, que se põem em funcionamento no contato com o leitor. Segundo a perspectiva aristotélica, o êxito da tragédia está associado à instauração e à manutenção de um estado no público - de comoção, de pena

e temor (Aristóteles, p.43). A obra, como se percebe, é pensada em função de sua destinação, ou, dito outro modo, a produção dos seus efeitos é elaborada em função de sua execução⁵ no público que com ela terá contato.

Daney (*apud* Xavier, 2005, p. 190) acrescentou a noção de *scénographie* para delimitar uma dimensão da experiência fílmica que reúne “construção do espaço e a *mise-en-scène*, o olhar da câmera e as formas de montagem [...] e sugere, ao mesmo tempo, uma forma de leitura (um regime de recepção)”. Por sua vez, Gomes enfatiza, de modo semelhante, o sentido de “destinação” da obra, a saber, o que ela deve ser ou realizar por sua própria natureza, com base naquilo para que foi projetada. Assim, é essa “sugestão de leitura”, esse território abstrato, que constitui o desafio desta abordagem (2004, p.42).

Há, pressuposto à concepção da *Poética do Filme*, dois princípios que devem ser postos para fins de esclarecimento: 1) os dispositivos e estratégias de produção de efeito podem ser identificados e relacionados; 2) o filme não existe em nenhum lugar ou momento a não ser no ato mesmo de sua apreciação (Gomes, 2004a).

A partir dessa inspiração, em sua origem primeira restrita às obras miméticas destinadas a provocar emoção, Gomes propõe um método analítico para os produtos cinematográficos, ampliando e reformulando tais contribuições para compreensão da experiência fílmica:

En el programa teórico y metodológico de la poética, el principio de todo es la identificación de aquello que compone la experiencia fílmica, de aquello que la película hace con sus espectadores, de aquello que emerge de la cooperación entre intérprete y texto[...] esta experiencia se estructura como una composición, variable en su materialidad singular, de sensaciones, sentimientos y sentidos. Alcanzar tal extracto de la experiencia significa la identificación de los tipos y modos de sensaciones, sentimientos y sentidos que un filme determinado es capaz de producir en la apreciación (2004, p. 91)

⁵ A obra é executada, ou seja, é colocada em funcionamento, opera seus efeitos em um espectador.

Para o autor, como visto, três são as camadas de mecanismos que se articulam num filme: efeitos, estratégias e recursos. De acordo com o efeito estimado no espectador, estabeleceram-se diferentes tipos de composição: composição estética, quando de caráter sensorial; composição comunicacional, quando de caráter conceitual; e composição poética ou emocional, quando dirigida ao sentimento⁶. No corpo da obra audiovisual, estes tipos de composição são inseparáveis, mas há sempre uma instância que predomina, cabendo ao analista a missão de destacá-la. Tais categorias, é necessário sublinhar, só em nível analítico existem separadamente (Gomes, 2004b). O olhar do analista deve orientar-se para o movimento integrado da complexa engrenagem do filme, que resulta da aglutinação harmônica das peças disponíveis, constituída de materiais, estratégias e meios com vistas à convocação do espectador.

Observar o modo como essas categorias de programação de efeitos se manifestam nos filmes permite, ainda, identificar uma visão de mundo e uma concepção de função do produto fílmico específica. Isto significa dizer que cada produto adota um tipo de projeto ideológico para si de acordo com seu ideal de cinema, sendo este ideal também verificável no seu arranjo do texto fílmico.

Percebe-se, como afirma Gomes (2004, p. 48), que uma abordagem estritamente semiótica aplicada ao cinema se dedicaria à compreensão dos códigos de sentido e significação, sendo, contudo, insuficiente para a reflexão sobre as estratégias que evocam sensações e sentimentos.

⁶ Esta mesma categorização, que organiza os efeitos fílmicos em função da sua destinação, também é feita por Aumont e Marie, no livro *Análisis de Film*: “En todo momento, el film le ofrece una importante cantidad de informaciones sensoriales, cognitivas y afectivas” (1990, p.52).

A concepção aqui detalhada, portanto, entende o produto audiovisual como um texto⁷, no sentido de admitir que nele haja um tecido de significação e intencionalidade que não necessariamente se alcança pelo acesso a seu criador, mas, em vez disso, pelo acesso às propriedades imanentes da obra. Este tecido é um organismo em latência, cuja vida renasce no instante mesmo de sua reprodução material, necessariamente simultânea à sua experimentação por parte de um leitor, que, munido enciclopedicamente das instruções textuais, executa ativamente o percurso desenhado na obra. O filme, no ato da apreciação do espectador, nada mais é, assim compreendido, do que a execução de um programa de efeitos: “Por ‘poética’, portanto, deve-se entender os programas ou projetos de formação ou estruturação da obra de arte onde se inscrevem as intenções operativas dos produtores de obra de arte” (Gomes, 1996, p. 24). Desse ponto de vista, a instância autoral, na maioria das vezes, pouco ou nada acrescentaria à análise, cabendo ao analista concentrar-se no que o texto lhe transmite.

Bernardet (2004, p.17), estudioso do cinema brasileiro e ensaísta, afirma que “Quase sempre, quando falamos em filmes, não é deles que falamos, e sim dos andaimes interpretativos que erguemos em volta deles”. Com isso, quer-se dizer que uma produção escrita a respeito de um filme não tem a pretensão de reproduzi-lo em forma de palavras. Não pode substituí-lo; não o traduz em sua plenitude. Da mesma forma que a linguagem escrita não traduz fielmente a pureza das idéias, não é de se esperar, numa produção escrita sobre um filme, que este seja reconstruído em forma de palavras. Não discordando, contudo, acreditamos que a menção direta ao texto audiovisual e a freqüente recorrência a este é uma forma de preservar, como dito, uma

⁷ Em consonância com a tendência exposta por Aumont e Marie (2006), de acordo com os quais “a análise de filmes consiste (...) no mais das vezes, em procurar, no próprio texto, em sua estruturação e em sua ligação com as suas condições de gênese, a explicação de sua forma e de sua relação com o espectador” (p. 15)

espécie de alicerce mínimo de verificabilidade, passível de ser acessado e questionado, na tentativa de evitar elocubrações gratuitas.

Na instância dos estudos sobre cinema, a aproximação dessa abordagem à tradição da análise textual - por sua vez herdeira de concepções estruturalistas - de certa forma insere-se numa mesma perspectiva: a que busca compreender a natureza da obra pela análise interna e por meio das apostas inferenciais do analista.

Trata-se, então, de observar a própria materialidade fílmica, visando nela realizar apostas consistentes, capazes de sintonizar as estratégias identificadas no filme com os efeitos estimados no espectador. Tal modo de compreender a relação espectador-filme, sobretudo a referência a um “fruidor possível”, relaciona-se diretamente com o conceito de “leitor-modelo”, fundamentado por Eco em *Lector in Fabula*, do qual este trabalho também se beneficia: “constitui um conjunto de condições de êxito, textualmente estabelecidas, que devem ser satisfeitas para que um texto seja plenamente atualizado em seu conteúdo potencial” (1986, p.45)”

Quanto ao trabalho do analista, Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 15), no seu didático e clássico *Ensaio sobre a Análise Fílmica*, também fazem apontamentos preciosos. Partir para a atividade analítica de um filme, segundo os autores, é, inicialmente, “decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente ‘a olho nu’, pois [de outra maneira] se é tomado pela totalidade”. Feito isso, deve-se partir para a etapa de reconstrução, cujo objetivo consiste em “estabelecer elos entre os elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante”. Ainda sobre a atividade analítica, deve-se dizer que o processo de descrição deve estar diretamente vinculado à própria construção das teses sobre o filme, munindo-as de elementos, procurando manter um

movimento de troca constante, como acrescentam Casetti e Di Chio: “a análise se revela estritamente relacionada tanto com a descrição quanto com a interpretação: cada uma de suas fases [da análise] tem a ver com os dois procedimentos, mesmo que em intensidade e maneira distintos”⁸ (2003, p. 24)

A fim de aplicar essa perspectiva, é preciso atentar para os modos de organização dos dispositivos expressivos, observando de que maneira seus elementos estão distribuídos e examinar a finalidade para qual tal arranjo converge. É necessário concebê-lo como uma estrutura específica que comporta uma rede de relações destinadas a um mesmo fim. Aqui, faz-se necessária uma importante ressalva, se diante do exposto ainda não se tenha explicitado claramente: não se faz aqui menção aos efeitos reais no espectador final (empírico), o que significa não ser objeto deste estudo avaliar como a audiência negocia factualmente com a obra, como reage, se esta resiste mais ou menos à comunicação que se estabelece. Procuram-se sim os efeitos estimados por ela [obra] ou como tais efeitos nela se encontram previstos; partir para o exame da instância da fruição concreta no contato do espectador e seu conjunto de filtros idiossincráticos com a tela de cinema é realizar um estudo de recepção, cuja complexidade, certamente distinta, demanda uma aproximação teórica de outra natureza.

Sendo assim, não há nenhum movimento no sentido de determinar obediência ou desobediência dos espectadores reais frente aos indicativos fílmicos. Os “indicativos” estão lá presentes; questionar-se quanto à medida em que são aceitos ou refutados significa dar início a uma pesquisa com outras características, em que o “consumo” dos efeitos, não sua produção, ocupa o lugar de centralidade.

A abstração denominada “espectador inscrito”, previsto pelo filme enquanto leitor-modelo, tal como aqui se delineia, deve-se dizer, difere do conceito de espectador

⁸ *el análisis se revela estrechamente relacionado tanto con la descripción como con la interpretación: cada una de sus fases tiene que ver con los dos procedimientos, aunque sea en medida y modos distintos* (trad. minha)

formulado por Bordwell, embora a este conceito aqui se possa fazer referência, quando tomando como pilastra de análise o filme enquanto um processo dinâmico gradual. David Bordwell é um dos principais nomes da atual pesquisa em cinema. Tributário do campo da psicologia cognitiva, que nos estudos sobre cinema se contrapôs à corrente marxista-psicanalista no início dos anos 80, o autor postula que

aqui, espectador não se refere a uma pessoa em particular, nem a mim mesmo. Nem a um ‘leitor ideal’ (...) Eu adoto o termo ‘espectador’ aqui para designar uma entidade hipotética [também como o leitor-modelo] executando as operações importantes para construir uma história fora da representação fílmica. Meu espectador, assim, atua de acordo com os protocolos de compreensão da história contada⁹ (trad. minha)

Embora as análises deste estudo se baseiem primordialmente no conceito de leitor idealizado pelo texto, ao qual se referirá na maioria das vezes como espectador, apreciador ou público, não raro se farão visitas à idéia de espectador de Bordwell, quando se inferir sobre as atividades do espectador construindo o filme na sua mente enquanto este é projetado.

2.2 A ESCOLHA DO MÉTODO

Dois motivos, em especial, justificam a escolha deste método. O primeiro se deve à sua capacidade de congrega dimensões de diferentes ângulos teóricos que tratam da compreensão da obra, sem hierarquizá-los valorativamente. Identificam-se tradicionalmente escolas de pensamento que se colam a projetos para os quais já existe um “ideal de objeto artístico”, o que significa dizer que essas mesmas escolas

⁹ here, the ‘spectator’ is not a particular person, not even me. Nor is the spectator an ‘ideal reader’ (...) I adopt the term ‘viewer’ or ‘spectator’ to name a hypothetical entity executing the operations relevant to constructing a story out of the film’s representation. My spectator, then, acts according to the protocols of story comprehension⁹ (1985, p.30)

desconsideram uma parcela significativa de obras. Tais pontos de vista podem ser sintetizados em três concepções historicamente construídas, a saber, a sensorial (ou estética), a emocional (ou poética) e a cognitiva (ou informacional), tal como também se dá a divisão dos efeitos. A semiótica aplicada ao cinema, por exemplo, detém-se primordialmente nas estratégias de produção de sentido, distanciando-se da obra que visa despertar emoção e sensação no seu apreciador. Isso traduz a atitude “plural” e, deve-se sublinhar, científica, do método adotado, que busca entender o fenômeno fílmico valendo-se destas diferentes dimensões da experiência frutiva que ele (filme) pode ofertar.

O segundo motivo associa-se ao que foi dito no início do capítulo. Este método acompanha uma propriedade típica das análises, a de problematizarem a si mesmas e de se preocuparem em ter algum rigor na argumentação e verificação, tal como apontado por Aumont e Marie (1990). Mais ainda, o método, na contramão de muitas das pesquisas realizadas no campo do cinema no Brasil¹⁰, estabelece para si como questão central o filme na sua relativa autonomia de significado. Do mesmo modo, beneficia-se também da teoria da formatividade de Luigi Pareyson, segundo o qual “a obra tem uma independência e uma geração interna, pela qual o artista, mal a concebeu, não é mais livre para fazer aquilo que quer, mas deve seguir a finalidade interna da mesma obra que ele ideou” (p.190, 1997).

Neste sentido, aqui não se toma emprestado da obra aspectos específicos do que ela exprime para ilustrar e/ou problematizar outros objetos; toma-se, em vez disso, a integralidade do produto para que ele mesmo seja problematizado. Credita-se a esta perspectiva, pelas razões apontadas, alto grau de validade na orientação do olhar para a

¹⁰ Constata-se que grande parte dos artigos apresentados nos últimos encontros da SOCINE não priorizam a experiência fílmica enquanto tal, embora abordem questões que a tangenciam.

produção de uma análise consistente e menos lacunar. Por fim, este é o método que orienta boa parte das pesquisas realizadas no Laboratório de Análise Fílmica da UFBA.

É pertinente fazer uma ressalva sobre os limites desta pesquisa, em termos de uma compreensão precisa e lacrada. Embora cientes das limitações, cabe lembrar que se desenvolve um estudo que se deterá na esfera das mensagens, o que é “em si, o dado mais palpável em todo o processo comunicativo, aquele a que sempre se tem acesso objetivo” (Santaella, 2001, p. 86).

Tendo agora feito um esforço pra firmar as bases teóricas e metodológicas da investigação, tentar-se-á situar de forma clara as obras selecionadas para análise dentro do campo da produção cinematográfica.

3. O CINEMA DE GUS VAN SANT

Van Sant é um diretor cuja trajetória é um tanto atípica. Sua filmografia nos mostra que é bastante difícil estabelecer uma única vertente estilística diante de seu conjunto de filmes. Acrescente-se a isso o fato de o realizador transitar indiscriminadamente tanto na esfera da produção cinematográfica afinada ao consumidor audiovisual médio – comumente chamada cinema de comercial - quanto na esfera afinada ao consumidor audiovisual específico - cinema alternativo ou de arte. Dessa observação, deriva a afirmação de que se identificam em alguns de seus filmes (exatamente aqueles que compõem o *corpus* do trabalho) uma tendência a mesclar elementos que usualmente não estão presentes num mesmo produto.

Esse grau de heterogeneidade constatado nos trabalhos realizados por Van Sant é fruto de uma busca por versatilidade e experimentação, ao mesmo tempo marcada pelo constante trânsito em diferentes contextos de produção e consumo, em que se insere outro aspecto, a saber, a busca do diretor por diferentes nichos mercadológicos, ou seja, audiências específicas. Dadas tais circunstâncias, a ousada imposição de fases, em que se toma como base determinado filme para enquadrar estados de artisticidade, parece pouco adequada nesse caso. Também aqui, deve ser sublinhado, não será discutido se o status de “autor” pertence a Van Sant, pois o trabalho desviaria da sua questão fundamental.

Optou-se, num primeiro momento, apenas por apontar algumas características centrais capazes de ilustrar tendências presentes no conjunto de filmes do diretor, detendo-se mais nas obras de maior relevância e nas que compõem o *corpus* da pesquisa: os filmes *Gerry* (2002), *Elefante* (2003) e *Últimos Dias* (2005). Tal exercício de apontar tendências de Van Sant é válido mais no intuito de dizer que estas existem e acreditar que auxiliarão as análises posteriores do que propriamente no intuito de isolá-las em nível categórico. Em um segundo momento, será delimitado o pequeno grupo de obras às quais os próximos capítulos serão dedicados, buscando ainda afirmar sua unidade expressiva, assim como justificar sua escolha enquanto *corpus*.

Não sendo um realizador experimental - em sentido estrito, ou seja, ligado ao radicalismo que busca recusar o figurativismo e a narratividade -, pode-se afirmar que Van Sant, sem dúvida, pode receber, sem muitos débitos a esta classificação, o carimbo de “experimentalizador”. Tal denominação é autorizada pela quantidade e diversidade de energia artística que o diretor depositou em todos os seus projetos cinematográficos, compondo uma filmografia vasta e diversificada¹¹.

O diretor, logo nas suas primeiras produções em longa metragem, tais como *Mala Noche* (1985) e *Drugstore Cowboys* (1989), foi associado ao campo de produção mais restrito ou chamado cinema alternativo. Mesmo assim, esta aproximação fora feita tendo em vista menos o manuseio dos recursos propriamente audiovisuais do que os tipos de tema diretamente abordados ou tangenciados pela obra, tais como homossexualismo¹². Nesse período, há uma preferência também, aqui genérica e

¹¹ Tal observação não supervaloriza o trabalho do diretor, já que investir em diversos setores do mercado consumidor audiovisual não é, obviamente, exclusividade de Van Sant. A última premiação do Oscar prova que isso acontece com alguma frequência, haja vista o diretor inglês Danny Boyle, famoso por filmes cultuados como “Cova Rasa” e “Trainspotting”, que se consagrou com os oito estatuetas levadas por *Quem Quer Ser Um Milionário?* (2008).

¹² Apesar disso, não abordou explicitamente o homossexualismo enquanto questão central de seus filmes, somente com a produção de *Milk*, em 2008, baseado na biografia de Harvey Milk, defensor dos direitos dos gays.

rudemente definida, por mostrar um submundo carregado de sexo e drogas, sobretudo dentro de um interesse pela representação do universo jovem.

3.1 A DIVERSIFICADA FILMOGRAFIA

Martin Scorsese, prestigiado diretor norte-americano, no filme *A Personal Journey with Martin Scorsese through the American Movies* (1995), faz a seguinte afirmação: “A poet or a painter can be alone, but the American film director has to be, first and foremost, a team player¹³”. Evidentemente, quando o cineasta diz “diretor americano”, refere-se àqueles que produzem filmes dentro de um sistema industrial. Esta frase é bastante ilustrativa e ao mesmo tempo útil para pensar a atuação de Van Sant, ajudando a esclarecer como se dá o processo de produção e de tomada de decisão nos seus mais diversos filmes. Quando o diretor é uma peça entre várias ou um jogador de um time, supõe-se que haja uma divisão de competências, que deste modo contribuem para diluir o poder de decisão durante toda a execução da obra.

Numa tentativa de classificar a produção de Van Sant, pode-se-ia dizer que o realizador, em sua carreira, teve momentos distintos ou inclinou-se a diferentes tendências. A partir daí, categorizar-se-ia seu trabalho como: a) produção *mainstream*: *Até as Vaqueiras Ficam Tristes* (*Even Cowgirls Get the Blues*, 1993), *Sonho sem Limites* (*To Die For*, 1995), *Gênio Indomável* (*Good Will Hunting*, 1997), *Psicose* (*Psycho*, 1998), *Encontrando Forrester* (*Finding Forester*, 2000) e *Milk - Um Grito de Liberdade* (*Milk*, 2008); e b) produção de caráter mais autoral: *Mala Noche* (1985), *Drugstore Cowboy* (1989), *Garotos de Programa* (*My Own Private Idaho*, 1991), *Gerry*

¹³ “Um poeta ou um pintor pode ser sozinho, mas um diretor norte-americano tem que ser, acima de tudo, membro de um time”. (trad.minha)

(2002), *Elefante* (Elephant, 2003), *Últimos Dias* (Last Days , 2005) e *Paranoid Park* (2007).

Caberiam também, como atalho taxonômico, as categorias cinema de arte *versus* cinema comercial, ou uma classificação organizada com base no nicho de espectadores visado. Entretanto, para melhor delinear o percurso cinematográfico das realizações de Van Sant, optou-se por defini-lo a partir de um critério específico, a saber, o tratamento suprimido da narrativa (ou a frouxidão do enredo), que se relaciona à presença dos tempos mortos em suas obras.

Assim, tem-se que

- explorando a ação¹⁴ (intrigas, encaixes e desencaixes da história): *Mala Noche* (1985), *Drugstore Cowboy* (1989), *Garotos de Programa* (1991) *Até as Vaqueiras Ficam Tristes* (1993), *Sonho sem Limites* (1995), *Gênio Indomável* (1997), *Psicose* (1998), *Encontrando Forrester* (2000), *Milk* (2008);
- explorando a não-ação (ou a “ação” realizada nos tempos mortos): *Gerry* (2002), *Elefante* (2003), *Últimos Dias* (2005) e *Paranoid Park* (2007).

Para os propósitos desta pesquisa, é mais adequada a descrição acima, por considerar primordialmente os aspectos fílmicos observados nos produtos. Optou-se aqui por selecionar exatamente os filmes que suprimem a narrativa, extraíndo dos eventos ficcionais as cenas da narrativa audiovisual não diretamente dependentes da história contada, como *Gerry*, *Elefante* e *Últimos Dias*. Embora *Paranoid Park* também integre o segundo grupo, observam-se nele muitas semelhanças com o primeiro. Os três filmes juntos escolhidos como *corpus* são uma amostra do que há de mais desviante e

¹⁴ Aspectos discutidos mais detalhadamente nos capítulos seguintes, em que serão aplicados nas análises.

experimentalmente narrativo na moderna e intrigante produção de Van Sant. Incluir *Paranoid Park* significaria enfraquecer a validade do primeiro critério.

Bastante corrente nos meios de comunicação é a utilização do termo “trilogia”, que designaria este pequeno conjunto de três filmes. Contudo, não há, entre os produtos, uma associação forte a ponto de se permitir identificar neles as características de integralidade, complementação e serialização, portanto não há motivo para agrupá-los neste termo. A temática da morte é clara nos filmes, mas não é exatamente isso que é problematizado, mas as circunstâncias em que ocorrem, e estas, ainda sim, são limpidamente distintas. Se há algum modo de apontar homogeneidade, esta seria de ordem estrutural, e as análises mostram que de fato ela existe.

Entretanto, ainda um breve comentário sobre a produção audiovisual destinada ao mercado consumidor mais amplo (grupo 1 da filmografia) é válido na medida em que favorece o destaque de marcas definidoras desta mesma divisão, assim como explica e detalha a frase de Martin Scorsese, sobre o fato de o diretor trabalhar em equipe e equilibrar forças, sendo um jogador do time. Mais ainda, pode-se perceber a nítida diferença no tratamento dos aspectos narrativos entre os filmes que exploram a ação, dos filmes que exploram os tempos mortos, especialmente no que diz respeito aos conceitos de mostração e narração, a serem retomados e explicados nas análises. Algumas considerações sobre o filme *Gênio Indomável* (1997) serão agora apresentadas para melhor elucidar esta idéia.

Gênio Indomável foi o nome em português dado à produção norte-americana chamada *Good Will Hunting* (Will Hunting é o nome do protagonista). Assim como ocorre em outras obras de Van Sant, esta é inseparável de uma esfera maior, a saber, a do ramo do entretenimento; deve, portanto, ser considerado um conjunto de fatores que assim o caracterizam: um projeto cujas etapas de produção estão notadamente em

concordância com um retorno mercadológico. A produção deve, nesse sentido, empregar um conjunto de opções estéticas e ideológicas um tanto cautelosas, visando a não comprometer a aceitabilidade do filme¹⁵, desenhado para abarcar um público amplo e heterogêneo.

É preciso afirmar, deste modo, que o trabalho de direção tem aqui seu espaço para manobras reduzido. Isso significa dizer que, adotando-se como parâmetro filmes como *Mala Noche* (1985), *Gerry* (2002) e *Últimos Dias* (2005), em *Gênio Indomável* (1997), Van Sant apresenta um trabalho menos “autoral¹⁶”, embora aqui e ali se possam ver alguns de seus sinais¹⁷, como no gosto pelo universo jovem e no emprego do recurso de desaceleração do movimento como força expressiva.

O longa conta a história de Will, jovem rebelde, com uma incrível inteligência e um conhecimento foras do comum. Isso lhe permite, dentre outras coisas, solucionar com extrema facilidade complexas equações matemáticas e citar trechos inteiros de grandes pensadores dos mais variados campos do saber. O personagem tem complicações com o sistema penal e, para não voltar à prisão, deve seguir duas recomendações: ficar aos cuidados do professor Lambeau (Stellan Skarsgård) - responsável pela “descoberta” da brilhante capacidade do garoto - e fazer terapia. O filme relata, então, o mini trajeto de aprendizado e amadurecimento do personagem Will até a auto-superação final.

¹⁵ Tais pressupostos, que subjazem à dinâmica de produção da obra, conjunto de opções estéticas e ideológicas, manifestam-se no programa de efeitos predominante do longa, o de programa caráter emocional, marcado pelo solicitação direta do efeito sentimental.

¹⁶ No que se refere precisamente ao seu poder de decisão nas diversas fases de criação do produto.

¹⁷ No cinema atual, verifica-se uma quantidade enorme de tiques de autoria pululando em produções que se estapeiam por atenção, a exemplo de filmes como *Cada Um com Seu Cinema* (2008), como afirma o crítico da Folha, Cássio Starling Carlos. Disponível em <http://ilustradanocinema.folha.blog.uol.com.br/>. Acesso em 02 jun 2009.

Logo no primeiro contato da apreciação com o filme, durante a exibição dos créditos, imagens caleidoscópicas de livros se sobrepõem em fusão a descrições de fórmulas e gráficos matemáticos, imagens que, para a grande maioria, parece algo indecifrável, de outro mundo. Dentro da introdução a essa atmosfera que se mostra confusa, embora encantadora, mesclando-se às outras imagens, emerge, em primeiro plano, o olhar de quem pode compreender todo aquele universo. A construção audiovisual evoca no espectador um tipo de admiração e encanto pelo incrível mistério da genialidade, ao mesmo tempo em que o apresenta ao protagonista que detém essa capacidade e que conduzirá a história.

De início, Will é impermeável, rude, arrogante, arisco e agressivo (no começo do filme, é preso novamente por agressão, flagrado enquanto espancava outro jovem); no entanto, tais características não constituem motivo suficiente para que seja gerado no espectador um rótulo de “mau”, tampouco a determinação de uma antipatia pelo garoto. Pelo contrário, a genialidade deste personagem está envolta numa embalagem descolada, rica em juventude e desleixo, bonita e atraente, o que torna sua compreensão fascinante e desafiadora.

A audiência é convidada, assim, a ser conduzida pelo drama de Will. A narrativa é límpida, clara e eficiente. Baseada na relação causa-efeito, não há *flashbacks* (exceto no instante em que Will lembra-se de seu pai) nem *flashforwards* ou qualquer outra sensível alteração na sucessão dos fatos. O espectador acompanha a história e progride com ela sem quaisquer lacunas de sentido ou ambigüidades.

Surge o professor Lambeau, figura prepotente que, logo de início, senão desagrada, mostra-se como um personagem que, cada vez que aparece esbanjando altivez, procurando provocar um sutil desconforto no espectador, convoca uma atenção

ou desconfiança especial. Suas primeiras aparições, demonstrando bom-humor e lançando tiradas divertidas aos alunos, sempre deixam transparecer na tela que há nele um carisma superficial e forçoso, bem diferente do carismático Sean (Robin Williams). Já o primeiro contato do espectador com Sean se dá quando o professor fala sobre a importância da “confiança” na terapia, durante sua aula, cena que antecipa ao espectador uma das principais estratégias que o analista tem para aproximar-se de Will.

Há, portanto, dois caminhos nitidamente projetados para Will, vislumbrados a partir da constatação de sua capacidade intelectual e delineados pela presença desses dois personagens. Um dos caminhos é o aberto por Sean - seguir o coração, tomar o próprio tempo, saber o que de fato importa para si, independente da “ultra-capacidade” nata, não ter medo de se envolver afetivamente com as pessoas (o que inclui considerar a possibilidade de investir na relação com Skylar, papel de Minnie Driver). O outro caminho é o mostrado e desejado por professor Lambeau, de acordo com o qual o jovem deveria dedicar-se à sua habilidade o quanto antes, a fim de tornar-se um matemático de grande prestígio.

À audiência, enquanto preenchida com lições de vida, é dada a sugestão de torcer pelo caminho apresentado pelo terapeuta Sean, apesar de essa ser uma escolha que parece constantemente ameaçada pelo medo de Will, assim como pelas investidas de professor Lambeau. Tal movimento possibilita algumas especulações por parte da apreciação no que concerne às decisões de Will sobre os caminhos que se insinuam para sua vida, já que se trata de saber o que fazer com as escolhas.

Passados alguns momentos da exibição, o apreciador do filme ainda não está inserido de fato na atmosfera dramática do jovem prodígio. Distraído com piadinhas em meio à história que se somam à conduta de deboche do garoto, o público é apresentado

aos principais nomes da história, assim como ao pequeno mundo de Will. Conhecê-lo a fundo, contudo, é algo que o apreciador vai experimentando aos poucos, em companhia do terapeuta. Apenas gradativamente é que as migalhas que constituem os conflitos internos do jovem são repassadas.

A parte final do longa está reservada à resolução dos conflitos, em que se constrói um final em que imperam a harmonia e o equilíbrio do universo ficcional apresentado. O gênio, antes debochado, impermeável, rebelde e um tanto atordoado, enfim é domado e encontra um caminho para seguir, passando finalmente a crer no recomeço da própria vida afetiva.

Gênio Indomável, como entretenimento que é, revela-se prazeroso e atraente. Sua excelência técnica é bem evidente, como se percebe no cuidado com a manipulação de cada plano e de cada seqüência. Uma das características principais deste filme, e, em geral, deste gênero fílmico afinado à gramática vigente do modo de contar uma história, é a função pedagógica que a obra teria e transportaria consigo, ao apresentar um personagem cujos problemas emocionais necessitam de alguma orientação. Dito de outro modo, este produto, como muitos outros que também se classificam como drama, leva consigo uma mensagem edificante do programa romântico de construção de efeitos: o triunfo do amor sobre as demais circunstâncias. A exibição deste filme poderá transmitir ao espectador algo que o faça aprender sobre os conflitos nas relações interpessoais e sobre a condição de cada um, algo que preencha algumas linhas na cartilha pessoal sobre como atuar no mundo e conduzir a própria vida.

Percebe-se, e isso ficará ainda mais claro com a contribuição das análises, que nessa dinâmica de integrar uma equipe de jogadores com funções e poderes específicos

no contexto de um produto que se destina a um espectador-clássico¹⁸, há poucos (ou nenhum) exercícios de experimentação no modo de apresentar os eventos, já que se trata de um lugar em que a narrativa não é suprimida, pelo contrário, é cheia de ritmo e repleta de novas informações. Alguns dos filmes do mesmo Van Sant de *Gênio Indomável*, curiosamente, negam os postulados deste modelo e exaltam essa contrariedade, dentre outros motivos, como estratégia para comunicar-se com determinados segmentos de público. Dessas e de outras estratégias presentes no *corpus* analisado tratar-se-á agora.

3.2 NUANCES DO CINEMA FICCIONAL MODERNO E CONTEMPORÂNEO

Xavier (2005, p. 96-97) questiona a convencional oposição, límpida e precisa, entre clássico e moderno. Segundo ele, já se desenhava, no início do século XX, “um cinema nem sempre narrativo, composto de filmes que buscavam seus princípios fora dos limites da verossimilhança factual, constituindo seu estilo fora das restrições da decupagem clássica ou do realismo baziniano. Um cinema que, antes de Bazin, já era ‘moderno’”.¹⁹

Partilha da mesma ressalva em favor de uma não-polaridade, Stam (2003), cuja argumentação, embora de outra natureza, aponta que, mesmo no cinema dominante, havia filmes anti-realistas como os anárquicos *Animal Crackers* (1930) e *Os quatro Batutas* (1931), ambos realizados pelos Irmãos Marx.

¹⁸ Segundo a denominação de Bordwell, para se referir àquela audiência afinada ao protocolo vigente de contar histórias.

¹⁹ Eco (1986) dá o posto de primeira obra aberta da expressão audiovisual a *A Aventura* (1957). Segundo Xavier, contudo, a vanguarda das primeiras décadas do cinema já demonstrava consideráveis “aberturas”, o que enfraqueceria a afirmação de Eco.

O tipo de filme ao qual esta dissertação se deterá integra, feitas as devidas ressalvas, uma atitude cinematográfica considerada moderna, que se inspira nos fundamentos estéticos das poéticas contemporâneas,

tendência geral de nossa cultura em direção àqueles processos em que, ao invés de uma seqüência unívoca e necessária de eventos, se estabelece como que um campo de probabilidades, uma ‘ambigüidade’ de situação, capaz de estimular escolhas operativas ou interpretativas sempre diferentes. (Eco, 1986, p. 93)

Esse cinema narrativo moderno caracteriza-se, em geral, pela imprecisão dos elementos que antes eram mais bem definidos, como a estruturação da narrativa, a constituição dos personagens, a complexidade subjetiva responsável pela atmosfera e uma linguagem de difícil definição. Isso se dá num contexto em que, embora parafernálias e bugigangas surjam assustadoramente agigantando a envergadura de cópia da realidade, valoriza-se um amadorismo visual simulado que tenta apresentar um real “não-preparado”.

No âmbito da reflexão sobre o cinema, observam-se teóricos que, nas últimas décadas, têm caminhado no sentido de uma crescente suavização de críticas dirigidas à produção industrial. Xavier (2005, p.184), na década de 80, já afirmava essa inclinação, que nos anos mais recentes se estabelece: “por diferentes caminhos se consolidou um debate que envolve a recuperação do valor do entretenimento ou, pelo menos, um deslocamento na concepção que se tem dos seus efeitos”²⁰.

Apontada idéia de imprecisão dos elementos do cinema contemporâneo parece fortalecida principalmente por aquilo que Eco designa como “obra aberta”,

proposta de um ‘campo’ de possibilidades interpretativas, como configuração de estímulos dotados de uma substancial indeterminação,

²⁰ Bordwell é um dos principais teóricos responsáveis pelo crescimento deste debate.

de maneira a induzir o fruidor a uma série de ‘leituras’ sempre variáveis; estrutura, enfim, como ‘constelação’ de elementos que se prestam a diversas relações recíprocas (1986, p. 150)

O autor fala acerca das características de uma obra aberta, o que obriga a revisão da atribuição de um único significado a um discurso. É nesse contexto que propomos a discussão dessas idéias também no âmbito da realização audiovisual, em particular na esfera cinematográfica composta pelos três filmes, nos quais se fazem presentes muitos dos aspectos apontados.

O caráter diversificado da realização audiovisual, também em virtude da absorção das propostas de renovação estética pelo cinema dominante, tem talvez em Van Sant uma figura emblemática sob esta perspectiva. Não pelo fato de seu estilo ter sido incorporado ao cinema exclusivamente industrial, mas por sua dupla atuação: tanto no “grande cinema”, em filmes ditos hollywoodianos, como *Gênio Indomável* (1997) e o recente *Milk* (2008), quanto no “pequeno cinema”, como *Gerry* (2002). Tal característica se reflete na própria teoria cinematográfica, haja vista, nas décadas mais recentes, o fato de que “uma parcela significativa da reflexão sobre cinema tem mostrado a tendência à flexibilização do juízo endereçado ao filme clássico e ao mundo do espetáculo” (Xavier, 2005, p.182).

Geoff King, em sua pesquisa, resultado de uma tese de doutorado sobre a produção cinematográfica independente norte-americana, busca identificar como os aspectos formais em *Gerry* e *Elefante* se combinam e podem ser usados como traços particulares para situar as duas obras dentro de um espectro de produção cinematográfica independente mais amplo. Com base em análises, o autor situa as obras em um terreno localizado entre o *mainstream* (fluxo de consumo audiovisual em larga escala) e a produção independente (fluxo de consumo mais restrito), atentando para a idéia do nicho

mercadológico visado por esses produtos, reflexão bastante útil para as análises desta dissertação.

Agora é o momento de observar como todas essas questões podem convergir para dar consistência às três análises realizadas, capítulos em que se espera demonstrar com clareza as discussões até o instante levantadas e prometidas.

4. ANÁLISE DE *GERRY* (2002)

Embora bem aceito entre os críticos, *Gerry* (2002) não gozou de muito prestígio junto ao público, quando exibido. Somente após o filme figurar na lista dos melhores de 2002 e 2004 da revista *Cahiers du Cinéma* e o nome de Gus Van Sant ser associado a filmes que se distanciam da fórmula narrativa mais comumente consumida²¹ tais como *Elefantet* (2003) e *Últimos Dias* (*Last Days*, 2005), foi que *Gerry* alcançou maior visibilidade, embora ainda assim discreta.

De todas as produções que tiveram Van Sant como diretor, esta sem dúvida tem a proposta mais radical, tanto em nível dramático-narrativo quanto em nível estilístico, sendo estes provavelmente os motivos pelos quais o filme é ainda pouco conhecido na filmografia do realizador. Estratégias cinematográficas convencionais, contudo, não são rejeitadas por completo, nem poderiam, haja vista a necessidade de manter um padrão mínimo de reconhecimento para permitir a simples leitura.

Matt Damon, estrela do sucesso de público *Gênio Indomável* (*Good Will Hunting*, 1997) acabara de se destacar na então recente entrega do Oscar, ganhando o prêmio de melhor roteiro por este filme. Alcançando ampla projeção profissional após

²¹ O diretor, embora em suas primeiras produções já tenha sido vinculado (pelos assuntos abordados) à produção cinematográfica de menor circulação - como já visto no Capítulo 3 -, esta relação só se configurou explicitamente quando vistos os filmes de que este trabalho se ocupa.

isso, o ator hoje é peça fundamental para pôr em operação o *star system*²² de qualquer produção. Referido “sistema de estrelas” é dotado de uma lógica que aumenta o custo dos produtos com o objetivo de gerar lucros a partir da presença de uma grande celebridade. Em *Gerry*, o que a presença de Matt Damon representaria junto ao público, assim, não seria diferente:

atração principal, supostamente irresistível (...) essa lógica econômica é acompanhada por uma lógica simbólica: a estrela é dotada de uma aura própria, que não coincide unicamente com seu ‘valor de troca’ (Aumont e Marie, 2001, p.278)

Geoff King, em artigo comentado no capítulo anterior, busca mostrar como em *Gerry* e *Elefante* se congregam recursos considerados tipicamente artísticos com recursos comumente empregados no *mainstream* cinematográfico. O autor busca ainda apontar que essa convergência é exemplar de uma tendência do atual cinema independente norte-americano, que combina “dinâmicas estilísticas” alternativas com aquelas convencionais e mais familiares. De modo geral, as duas análises do autor apontam para o emprego de estratégias particulares à produção cultural de nicho, segmentada e direcionada.

Poder-se-ia dizer, à primeira vista, que sua análise dos aspectos formais por vezes se mostra um exercício de separar os grãos das estratégias fílmicas usuais dos grãos das estratégias não-usuais, tarefa já exaustivamente realizada por tantos estudiosos para afirmar áreas de convergência e divergência entre cinema comercial e cinema de arte - oposição conceitual cujo debate parece ainda se perpetuar, mesmo que em forma de nomes inéditos. No entanto, à medida que o autor segue identificando tais

²² Expressão que faz referência à lógica da indústria cinematográfica, sobretudo aquela genericamente definida como hollywoodiana, como se sabe uma definição problemática na medida em que busca cercar uma grandiosidade de produtos fílmicos cuja disparidade muitas vezes é extrema. *Star system*, portanto, denomina uma dinâmica na qual o ator ou a atriz, estrela de grande sucesso, pela simples presença, seja este qual for, eleva decisivamente o valor mercadológico do filme, tornando-o mais vendável.

e tais aspectos, dá indicações de valiosas pistas para a compreensão do espectador mobilizado naquele programa.

Gerry é um filme cujo ritmo é bastante lento, com imagens serenas e contemplativas. Em nível estilístico, dialoga com outras produções que também exploram a longa duração dos planos e dos tempos mortos em meio à história narrada²³. Há quem se refira a *Gerry* como uma obra não-discursiva. Não se deve ir tão longe. Revela-se sim um filme sem informações lapidadas e talvez omita bem mais do que explicita, tendo estas características um dos fatores importantes no seu programa de efeitos. O mais basilar dos fatores diz respeito ao elementos que emergem devido à supressão da narratividade.

4.1 A DISSOLUÇÃO DO ENREDO

O filme relata a história de dois jovens que se perdem num ambiente inóspito. Durante toda a projeção, eles andam incessantemente à procura do caminho de volta. Na maioria das vezes, presenciamos apenas os dois atores, Matt Damon e Casey Affleck. Há poucos diálogos (e quando há, pouco ou nada revelam sobre a história que se apresenta) e a música acompanha as imagens somente em três momentos²⁴. Longos planos-sequência e grandes planos de conjunto, alguns dos quais claramente contemplativos, compõem a construção formal do filme.

²³ Nos créditos do longa, há referências explícitas ao realizador húngaro Bèla Tarr. Há também, no decorrer do filme, planos que homenageam filmes deste diretor, como o da sequência em que os dois atores são enquadrados de perfil enquanto caminham, em plano aproximado, numa referência direta à mesma composição de quadro vista em *Werckmeister Harmóniák* (2000). Bèla Tarr é conhecido por *Sátántangó* (1994), filme que extrapola o tempo padrão de exibição do filme narrativo de longa-metragem, com a duração de sete horas.

²⁴ Contudo, as músicas estão perfeitamente afinadas ao filme, contribuindo para o tom predominante.

Decidiu-se aqui descrever esta obra de modo livre, associando dois eixos centrais: com base na própria temporalidade do filme; com base na seleção, organização e distribuição do material do filme enquanto processo, nos termos de Bordwell (1985).

Dois jovens chegam de carro a um local aparentemente isolado. Ambos caminham sem trocar palavras – exceto quando um adverte outro sobre o caminho, momento em que o espectador é informado do “nome” de um deles - até pararem. Decidem, em vez de percorrer a trilha convencional, seguir por outro caminho, que, segundo eles, convergiria para o mesmo local, o destino ao qual pretendiam chegar, que não é dado a saber com precisão. Eles chamam um ao outro de “Gerry”²⁵. Seguem caminhando com tranqüilidade quando, casualmente, aceleram os passos e brincam de “apostar corrida”, começando a correr sem um sentido definido, aleatoriamente adentrando o terreno desconhecido.

Nos personagens, surge a *primeira hesitação* sobre o caminho de volta, expressa na fala de G1 (aqui, para denominar Gerry 1), mas continuam a caminhar no mesmo sentido, achando estarem corretos. Pouco depois (15’ 12’’), surge a *segunda hesitação*, mais enfática, embora ainda não preocupante. Mais à frente, eles percebem que de fato já não sabem mais em que sentido ou direção estão indo. *Da hesitação, passa-se para a constatação de que estão perdidos*. Chega a noite, e ambos se aquecem com uma fogueira (ficcionalmente autorizada pela presença do cigarro em quadro, que pressuporia fósforos ou isqueiro) (20’ 00’’). Até o momento, estão configuradas a *situação inicial* e o *surgimento do obstáculo*.

No dia seguinte, dividem-se para tentar *enxergar algo do topo dos grandes montes*. Sem sucesso, acabam desencontrando-se e pouco depois se reencontrando. G2 (Gerry 2) está preso no alto de uma grande rocha, de onde não consegue descer, e pede

²⁵ A fim de evitar uma repetição, denominou-se Matt Damon G1 e Casey Affleck G2.

a G1 para ajudá-lo. Voltando à busca, *identificam rastros de animais*, o que, segundo os personagens, poderia ser uma indicação de trilha para água. Seguindo os rastros, não conseguem acompanhá-los por muito tempo e abandonam essa idéia. Com as esperanças reduzidas, já não planejam mais: andam apressadamente em direção a lugar nenhum, sobem uma montanha, mas nada vêem, indicando que a situação se agravava ainda mais. A partir daí, depois de muitas imagens em que são vistos caminhando, inicia-se a preparação para um clímax seguido de um desenlace. Os personagens tentam fazer uma retrospectiva dos caminhos pelos quais passaram. Introspectivos, cada um se recolhe às reflexões provocadas pelo momento: a possibilidade de morte é concreta e não há mais como ignorá-la. G2, mais abatido, tem ilusões.

Depois de mais uma noite perdidos, lentamente caminham, agora exaustos, locomovendo-se a curtos passos. G1 pára à espera de G2, exaurido de força. Deitam e dormem. Passado algum tempo, G2 desperta e acorda G1, usando-o para erguer-se. G1 nega a ajuda e *o ataca, estrangulando-o até a morte*. G1 volta a dormir.

Oferta-se uma compreensão ambígua para a causa da morte. Não se pode afirmar ao certo se o assassinato ocorreu na realidade ou no sonho de G1. Especulações a este respeito tendem a confirmar a hipótese de que G2 de fato foi morto, mas nada fica evidente. G1 desperta, deixa G2 e segue caminhando quando enxerga, ao longe, veículos na pista, onde finalmente consegue ajuda. No carro, seu semblante apático pouco comunica.

A lacuna aqui entendida é bem diferente da lacuna típica de mistério, plantada no decorrer dos filmes para ser posteriormente revelada e descoberta, comum em produtos do gênero suspense. O espaço especulativo apontado aqui, e é importante atentar para isso nesta análise, parece ter um fim em si mesmo, e, embora haja surpresa (pelo assassinato aparentemente gratuito), não há revelações.

Tendo descrito a progressão fundamentalmente cognitiva da obra, descrição cansativa, porém necessária, o que se verifica nela é que “nada” acontece, mas a idéia de que há algo (como um estado emocional ou uma revelação) nas entrelinhas, que não se mostra explicitamente, tende a provocar no espectador um tipo de desconforto positivo, transformado em satisfação porque ele não está sendo didaticamente informado sobre um feixe de relações de causa de efeito. Para exemplificar claramente isso, pode-se recorrer ao próprio título do filme. “Gerry” é uma palavra desconhecida, sobre a qual nada se sabe, exceto que 1) é empregada por ambos os personagens para se referir um ao outro; e 2) é utilizada em sua forma flexionada, com o particípio “gerryzado”, uma espécie de gíria usada pelos personagens para referir-se a uma ação tola, uma bobice qualquer. Nada a esse respeito é explicado ao espectador, que é deliberadamente provocado nesse sentido. Este é um traço característico dos três filmes observados neste trabalho, embora se manifeste em menor grau na obra *Elefante*, em que há uma mais farta oferta de informações, assim como de outros estímulos audiovisuais de modo geral.

4.2 A PROGRAMAÇÃO DE EFEITOS LACUNARES

A programação cognitiva do filme poderia, com base nessas considerações, ter seu efeito caracterizado como lacunar, na medida em que priva o espectador de muitos dados, tais como os apontadas pela crítica de Dan Stefik, da *Concordia University*: “O que exatamente é a coisa (à qual se referem)? Por que as constantes referências a ‘Gerry’? Qual o contexto em que os diálogos sobre o jogo ‘roda da fortuna’ e sobre o jogo de videogame estão inseridos? Como Affleck foi parar em cima daquela grande

rocha? ²⁶ ”. Do mesmo modo, a dúvida que paira sobre o nome dos personagens não é esclarecida no filme e desperta questões dirigidas ao sentido da palavra “Gerry”.

Podem ser feitas, por exemplo, as seguintes indagações, formuladas por Randolph Jordan²⁷: “O título do filme refere-se ao nome do personagem ou à palavra propriamente dita? Ambos os personagens de fato se chamam ‘Gerry’ ou eles só se chamam reciprocamente de Gerry enquanto parte de um tipo de linguagem que lhes é familiar, empregando a palavra para se referir a coisas que não tinham dado certo?²⁸”. A própria forma de derivar esta palavra no filme, que cria neologismos, atesta a validade deste questionamento.

Esse conjunto de caminhos narrativos dispostos para a audiência exemplificam como o filme pode ser também compreendido em termos de “apostas hipotéticas”, segundo o pensamento de Bordwell. Contudo, a tendência é que esta dinâmica de leitura da obra concorra com outra dinâmica, a saber, uma que oferta prazer frutivo num movimento inverso, o de não ter as apostas levadas a sério, de não ter as hipóteses cogitadas, num constante processo de frustração delas. O espectador divaga levemente na sala de projeção, experimentando uma simulação que finge não querer expor didaticamente uma representação ficcional.

²⁶ *What exactly is "the Thing" that Damon and Affleck have ventured out into the open to experience? Why the incessant references to "Gerry"? What context do the dialogues on the Wheel of Fortune and the Thieves video game serve? How did Affleck get stuck on that rock pile anyway?* (Trad. Minha). Retirado do site do Instituto de Estudos Fílmicos da Universidade de Nottingham <http://www.scope.nottingham.ac.uk/filmreview.php?issue=1&id=40§ion=film_rev&q=gerry+dan+s+tefik>. Acesso 10 jul 2008.

²⁷ Doutorando pela *Concordia University* (tendo defendido sua dissertação de mestrado sobre a relação entre imagem e som no cinema), escreve regularmente para as revistas online *Synoptique* e *Offscreen*, especializadas em cinema. Disponível em <<http://www.soppybagrecords.net/randolph-jordan/rj-bio.htm>> . Acesso 15 jan 2009.

²⁸ Trad. minha. Disponível em <http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/gerry3_pt1.html> . Acesso 6 jul 2008.

Este tipo de representação, que se maqueia de algo menos mediado por uma instância manipuladora, estende-se inclusive para a esfera da atuação, em que atores interpretam simulando uma não-atuação (negando a atuação típica do cinema clássico), uma opção teatral que se aproxima das expressões contidas dos atores idealizados por Robert Bresson. Tal característica é sem dúvida uma das mais marcantes do filme, estando presente também nos outros dois.

Em *Gerry* (2002), contudo, é fundamental dizer, não há nada significativamente novo. Verificam-se ainda os vestígios de uma atitude cinematográfica considerada moderna, que condiz com os fundamentos estéticos das poéticas contemporâneas. Esse cinema moderno caracterizar-se-ia, em geral, pela imprecisão dos elementos que antes eram estáticos ou mais bem definidos, como a estruturação da narrativa, a constituição dos personagens, o nexo causal entre as ações. Esse espírito também é encontrado, em níveis e aspectos distintos, nas produções de Vincet Gallo (*Brown Bunny*, 2003), Jim Jarmusch (*Sobre Café e Cigarros - Coffee and Cigarettes*, 2003), Hou Hsiao-Hsien (*Millenium Mambo*, 2001), Theo Angelopoulos (*A Eternidade e um Dia*, 1998) e dos irmãos Jean-Pierre Dardenne e Luc Dardenne (*A Criança*, 2005).

4.3 MOSTRAÇÃO VERSUS APRECIÇÃO RESISTENTE

A construção audiovisual de Van Sant em *Gerry* simula uma não organização do olhar espectral nos moldes mais convencionais. Constrói-se uma distribuição da informação visual que se quer menos administrada e dosada para um terceiro (outro) olhar, o olhar do espectador.

Um filme em que há pouco para se ver, no sentido de que há pouca informação visual, portanto pouca matéria visual que "diga" alguma coisa. A mesma declaração

que, em termos de penetração na audiência, atestaria um presumível fracasso pode, por outro lado, ser vista como uma definição razoável de uma obra cinematográfica que oferece ao seu espectador amostras explícitas de elipses narrativas em filmes da produção cinematográfica padrão. Exemplo disso é a cena de aproximadamente 10 min em que G2 faz um colchão de areia para o pulo de G1 (imagem 1), tempo que o filme utiliza com o propósito de, por meio da mostraçõa, inquietar, desconfortar e diferenciarse estéticamente e estrategicamente da prateleira dos produtos destinados ao grande público: o termo “‘mostraçõa’ foi proposto por narratólogos (...) em oposição à ‘narraçõa’. Essa oposição é inspirada na oposição platônica entre mimese e diegese; a mostraçõa é o primeiro grau da instância narrativa”²⁹ (Aumont e Marie, 2006, p. 200).



1. imagem correspondente ao plano-seqüência que impõe toda a monotonia do evento.

Aumentando a envergadura do olhar analítico, acrescentam à análise ainda os conceitos “catálise” e “índice”, descritos por Barthes no seu clássico estudo sobre a análise estrutural da narrativa. Para o autor, “catálises” são unidades narrativas, eventos

²⁹ Este aspecto também é um traço dos outros dois filmes, embora mais explorado em *Últimos Dias*.

cuja funcionalidade para a história é baixa, eventos “parasitas” - correspondem às “zonas de segurança e repouso” da narrativa em contraste com os “núcleos”, estes sim, momentos de risco; já “os índices implicam uma atividade de deciframento: trata-se, para o leitor, de aprender a conhecer um caráter, uma atmosfera” (1966, p. 34). Sem forçar uma equivalência de sentido de tais noções com a narrativa cinematográfica, tem-se que as catálises estariam relacionadas aos tempos mortos, também chamados “vazios”. Estes momentos são precisamente aqueles que, do ponto de vista da estrutura narrativa, não acarretariam nenhuma mudança sensível para o desenvolvimento da história contada.

No exemplo acima, o plano-seqüência atém-se interessadamente na cena que, sem nenhum investimento interpretativo do espectador, nada exprime, esgotando a si mesma. Martin aponta que os tempos fracos (mortos) são os “tempos inúteis da ação”, precisamente aquele que não carrega nada de significativo, a menos que se queira transmitir, argumenta o autor, “lentidão, ociosidade, tédio” ou “inquietação” (2003, p.77).



2. Plano-seqüência de 6 min.

As catálises, tais como descritas por Barthes, quando tensionadas ao extremo, associam-se à noção de “fato inessencial”, introduzida por Eco. Um conceito que pode iluminar muito bem essas questões, além de muito associado ao modo contemporâneo de o cinema narrar histórias, tal como define Eco (1986, p.192):

a narrativa contemporânea tem-se orientado cada vez mais rumo a uma dissolução do enredo (entendido como estabelecimento de nexos unívocos entre aqueles eventos que resultam essenciais ao desenlace final) para construir pseudo-histórias baseadas na manifestação de fatos “estúpidos” e “inessenciais” (...) No entanto, são todos altamente *essenciais* [os fatos considerados inexpressivos] desde que sejam julgados segundo outra noção da escolha narrativa, e todos concorrem para delinear uma ação, um desenvolvimento psicológico, simbólico ou alegórico, e comportam um discurso implícito sobre o mundo”

Há, contudo, em Gerry, outra circunstância em que se insere o fato inessencial neste exemplo claro, no qual o filme se demora sobre o extenso diálogo aparentemente descontextualizado (imagem 3) sobre um *game* de civilização, em que o jogador gerencia uma grande variedade de recursos naturais e humanos para alcançar a prosperidade dos povos por ele governados:

[G2] Eu conquistei Tebas

[G1] Quando?

[G2] Há duas semanas

[G1] Como conseguiu?

[G2] Bom, na verdade consegui um pouco mais do que isso.

[G2] Que grande "Gerry". Governei estas terras durante 97 anos.

E... e... eu fiz assim... Mande construir todos os santuários. E depois caiu lava ardente do vulcão e destruiu metade de um dos... santuários de... Demétria, eu acho. Mas não tinha mármore para reconstruir as esculturas... para arranjar os santuários. Mas eu já tinha aquelas... docas todas como Caldon e Argos e... bem, eu tinha tudo, tudo. Estava negociando com doze cidades e... eu tinha um exército muito bom mesmo. Mas... o rio... o rio tinha transbordado e inundou quatro das minhas docas e eu não pude importar o mármore pra reconstruir o santuário e Demétria ficou irritada e tornou meus campos estéreis e então eu não podia plantar pasto. Não podia plantar o pasto para os cavalos e não havia... e eu não podia... não havia lugar para os rebanhos pastarem... e as cabras... e o meu povo começou a ficar com

fome e a ficar inquieto e então... Não podia negociar porque os rios... os rios tinham transbordado. E então Knossos, um dos meus vassalos, ficou muito irritado comigo... e virou-se contra mim e eles... me atacaram porque eu não podia negociar ovelhas porque não tinha trigo. Não tinha... não tinha... [tentando lembrar-se]

[G1] - não podia negociar as ovelhas?

[G2] - não podia negociar os cavalos porque não tinha trigo... E então quando me atacaram, eu... atacaram-me sem mais nem menos. E eu enviei meu exército pra defender a cidade... Só podia mandá-los sair se tivesse doze... se tivesse doze... cavalos treinados e eu só tinha onze. Então faltava um cavalo pra salvar minha cidade.

[G1] Então não conseguiu mesmo?

[G2] Eu tinha acabado de conquistar Tebas e depois aconteceu aquilo.



3. diálogo sobre *game* de civilização.

Verifica-se aqui, claramente e em primeiro lugar, a vontade do filme de exercer sua lentidão tal como até aqui discutida, com base na exploração de tais fatos inessenciais. Todavia, nesta cena, preenche-se estrategicamente todo o vazio da ação com um poderoso elemento da cultura urbana juvenil, a saber, um jogo de videogame, exaustivamente comentado em seus detalhes, comunicando-se com e tornando-se aspecto de reconhecimento e de identificação de um nicho mercadológico bem delineado. Em *Gerry*, verificam-se referências explícitas a produtos da cultura mediática modernos aliadas a traços estilísticos do fazer próprio do cinema independente.

No filme, com efeito, observa-se uma óbvia e direta relação entre o ritmo do filme e a presença de tal aspecto, o fato inessencial:

o volume de tais cenas [*nas quais operam dispositivos formais não-usuais*] em *Gerry* faz o filme aproximar-se, mais do que de costume, na direção ao abstrato, sendo muito do filme composto de uma série de seqüências desse tipo. Parece deliberadamente projetado para desafiar o espectador; negar o prazer do cinema *mainstream* (como indicado pela tendência do filme a fazer com que alguns espectadores abandonem a sessão, em desprezo)³⁰ (King, 2006, p. 77).

Deste modo, “as qualidades formais de *Gerry* e *Elefante* procuram mais negar do que evidenciar o prazer cinematográfico familiar-convencional, posicionando-os, de modo geral, como ‘difícil’ ou ‘desafiador’ mais do que apenas prazerosamente ‘estilizado’³¹” (King, 2006, p.78). Aqui, compreende-se, contudo, que tal consideração, embora adequada a *Gerry*, é inadequada, ao menos sem alguma ressalva, a *Elefante*, questão que será comentada na análise deste filme.

Ainda que não-convencional, como dito, o filme preserva muitos dos aspectos das chamadas narrativas cinematográficas clássicas, a saber, o efeito-janela: sintonia com as regras de continuidade espaço-temporal, os personagens aos quais o espectador “acompanha”, a existência de uma dada situação que se transforma pelo surgimento de um obstáculo seguido por um desenlace final. Essa estrutura em comum faz com que o conceito definido por Bordwell, a saber, a mobilização dos *schemas* para o levantamento de hipóteses no decorrer do enredo, ainda exista e interfira na leitura do filme. Contudo, não parece o mais ideal conferir a esta noção bordwelliana um papel de

³⁰ *The sheer volume of such footage in Gerry makes the film lean more than usually towards the abstract, much of the film being comprised of a series of sequences of this kind. It seems deliberately designed to challenge the viewer; to deny mainstream cinematic pleasure (as indicated by the tendency of the film to provoke some cinema-goers to walk out in disgust)* (trad. minha).

³¹ *The distinctive formal qualities of Gerry and Elephant entail the denial rather than the heightening of familiar-convencional cinematic pleasures, positioning them, in a general sense, as ‘difficult’ or ‘challenging’ rather than just pleasurably ‘stylized’* (trad. minha).

centralidade, mas, antes, deixá-la em segundo plano, como uma espécie de suplemento analítico.

A falta de qualquer informação introdutória, seja em forma créditos iniciais, de planos de conjunto ou de falas, aliada à tela azul que surge imediatamente antes da primeira imagem, já possibilita associar esta obra a uma produção pouco convencional. Logo de início, o filme busca instaurar uma atmosfera melancólica através da música cadenciada de Arvo Pärt, “Spiegel im Spiegel”. A melodia, sofrida e, como o filme, “arrastada”, comunica um sentimento de pesar que predomina no ânimo da apreciação naquele momento e que voltará em outros. O ritmo da narrativa é apresentado e a partir de então se impõe decididamente. Devagar, alternam-se longos planos e duradouros momentos de silêncio.

No plano sonoro, *Gerry* pode ser considerado emblemático no sentido de ser uma obra de caráter anti-*vococêntrico*, tomando o conceito formulado por Chion. O autor observa a predominância da voz no cinema narrativo tradicional - em detrimento da utilização de outros processos de expressão sonora -, fazendo emergir o conceito de “vococentrismo” para se referir a este totalitarismo vocal (*apud* Stam, p. 241). Na produção aqui analisada, o que se observa sem qualquer esforço é o pouco espaço ocupado pelos diálogos.

Nem marcadamente redundante quanto o mais convencional dos filmes afinados à forma griffithiniana, nem necessariamente utilizada para instaurar uma contraposição de sentido ou emoção com a imagem - emprego tão vigorosamente defendido por Eisenstein, - a música presente na película é extremamente vagarosa, minimalista e triste, espalhando um grande pesar em toda a sobriedade impressa na imagem.

Com tal emprego da música, o filme evoca suavemente do espectador uma espécie de disposição anímica que, sem muitos rodeios, está carregada de tristeza, projetando um horizonte de expectativas emocionalmente negativo.

Gaudreault identifica, na produção cinematográfica compreendida entre os anos de 1900 a 1915, dois tipos de protocolos de apreciação díspares. O primeiro deles estaria baseado numa “confrontação exibicionista” entre a tela e o espectador, ao passo que o segundo pressuporia, por outro lado, uma espécie “absorção diegética”. Ambos os protocolos estariam co-presentes na história do cinema e teriam formado espectadores diferentes, com horizontes de espera distintos, predispondo ainda de maneira distinta o espectador às possibilidades narrativas do meio (1989, p. 25-26).

A possibilidade de desfrute dessa *mostração* em *Gerry*, por parte de um espectador, pode estar associado, assim, a uma situação de projeção cinematográfica que encontra correspondência entre os mecanismos particulares de uma obra e os dispositivos receptores do espectador, afinados a esta particularidade. A *apreciação resistente*, por outro lado, corresponderia ao espectador com os receptores não afinados a ela, associada mais ao protocolo de apreciação que preza pela “absorção diegética” do que pela “confrontação exibicionista”.

A opção por sobrecarregar o espectador com imagens convergentes com o sentido da “mostração” favoreceu decisivamente para provocar uma apreciação fílmica resistente. Seu nível de rejeição espetatorial está associado a um tipo de transbordamento no uso de alguns códigos específicos, a saber, os mesmos códigos da apreciação fílmica coletivamente compartilhados. Há um emprego tensionado a ponto de desconfortar e entediar o apreciador mais sintonizado com a espetatorialidade clássica.

4.4. COMPOSIÇÃO AUDIOVISUAL

O filme lança mão de estratégias que rearranjam os elementos dentro do quadro, como uma montagem interna no decorrer do plano longo, por meio da *mise-en-scène* e da relação entre as camadas da profundidade de campo. Tal configuração corresponderia à concepção de montagem defendida por Bazin, autor contrário à montagem psicológica, que fragmenta o espaço em favor da atenção, e adepto da profundidade de campo, que permite construir relações dramáticas dentro do enquadramento (Andrew, 1989, p.129).

No decorrer de todo o filme, há duradouros planos em que os personagens pouco ou nada comunicam, permanecem quase estáticos, em função de contribuir para o programa emocional-sensorial. “O não-dizer” e “o não-expressar³²” ou o “fazê-los discretamente” (tanto no nível da atuação quanto no nível do modo de captá-la³³) é característica presente de maneira geral. Deve-se pontuar que há também aqueles efeitos que são provocados, de outro modo, pela ausência de sua própria solicitação, como no caso das sensações (Gomes, 2004a, p.55).

Aqui, a construção audiovisual não está configurada para sugerir, tampouco impor julgamentos morais (notadamente ao final do filme), expressa no modo de organização dos materiais. Associado a isso, verifica-se uma “baixa intervenção” da câmera (distanciamento e discrição do enquadramento, buscando aparentar a apresentação de um real não simulado, possivelmente por isso sem explicitar alguns dos vários porquês), visando a uma aproximação com um acontecimento real (os três

³² Empregados, nesta argumentação, em seu sentido menos estrito.

³³ Aqui, designa-se tal “modo de captação” como o arsenal de movimentos de câmera possíveis.

filmes³⁴ escolhidos para análise foram inspirados em fatos reais³⁵, e que ganharam, em diferentes escalas, alguma atenção do aparato midiático).

Predomina, nos planos iniciais, o silêncio diegético. Promove-se uma articulação entre recursos cênicos - semblantes dos atores denotando sobriedade, seriedade e introspecção - e recursos sonoros - a peça musical executada. A ausência de ação dramática abre espaço para a performance sonora de “Spiegel im Spiegel”, cuja atmosfera evoca melancolia - cadência minimalista de teclas ao piano, acompanhado pela extensão de notas no violino.

As características da “espectatorialidade clássica” apontadas por Bordwell mostram-se bastante funcionais neste momento:

Quando o espectador vai a um filme clássico, vai muito bem preparado. Provavelmente, a fórmula básica do *syuzhet* e da fábula será a da história canônica, da atividade de um indivíduo (o protagonista) voltada à consecução de objetivos e causalmente determinada. O espectador conhece os personagens e as funções de estilo mais prováveis. Possui internalizadas as normas cênicas de exposição, de desenvolvimento da linha causal anterior, etc. Conhece ainda as formas pertinentes de motivação do que é apresentado. A Motivação “realística”, no modo clássico, consiste em estabelecer conexões reconhecidas como plausíveis pelo senso comum. (“Um homem como esse iria naturalmente...”) A motivação composicional, por sua vez, consiste em realçar as associações importantes de causa e efeito. (2005, p. 295)

Tomando-se como base portanto tais formulações, o desconforto que surge, decorrente da apreciação de Gerry, é resultado de uma incompatibilidade estética entre as instruções na obra e o espectador clássico (aquele perfeitamente afinado ao modo padrão de comunicar audiovisualmente um relato). Difícil precisar, sem dúvida, em que

³⁴ Os demais filmes receberão tratamento detalhado oportunamente nas análises posteriores. Pode-se, por enquanto, apontar relações diretas e referências de um filme a outro, como entre um enquadramento específico disposto em *Gerry* que será retomado na produção *Elefante* (2003), e o “enquadramento videogame” – em que os bonecos do jogo podem ser claramente identificados como “Gerrys” -, imagem que se reporta diretamente ao plano mais longo do filme, com a duração de mais de seis minutos.

³⁵ Em entrevista ao site *SPLICEDwire*, Van Sant declarou ter tido a idéia para *Gerry* ao ouvir o fato no noticiário. Disponível em <<http://splicedwire.com/03features/gvansant.html>>. Acesso em mar 2008.

caso tal incômodo deve-se a esta incompatibilidade e em que caso se deve a uma programação dos efeitos pouco exitosa, ou seja, em que caso se deve a um manuseio dos recursos cinematográficos mal sucedido, a um malogro da obra. Difícil, novamente, precisar aquele que seria o ponto de “mutação” a partir do qual se constataria sua outra configuração.



4. Enquadramento inusitado

Admite-se, aqui, haver, dentre as disposições de leitura do “espectador clássico”, algo como um protocolo ficcional basilar, que encontraria correspondência direta dentro de um modo de “audiovisualizar” histórias, no nível da organização do material fílmico. Em outras palavras, parece estar fundado no espectador médio um protocolo-chave de experiência do filme narrativo clássico³⁶, que o deixa afinado a um “código fílmico”

³⁶ Atualmente, é importante fazer essa ressalva, questionar a aplicação do termo “clássico” para designar “gramática narrativa *mainstream*” se tornou um clichê acadêmico, visto que a capacidade de renovação e invenção de seu principal representante, aquele que é genericamente denominado cinema hollywoodiano, mostra-se veloz e inesgotável.

ficcional específico, aquilo que segundo Eco (1976, p. 138) é a capacidade de organização audiovisual do relato³⁷.

Em *Gerry*, observa-se assim uma baixa comunicabilidade (em termos de códigos informacionais). Seu nível de rejeição espectral está associado a um particular uso dos códigos, a saber, os mesmos códigos da apreciação fílmica coletivamente compartilhados. Há um emprego deles tensionado a ponto de desconfortar e entediar o espectador clássico.

O filme apresenta diálogos aparentemente descontextualizados que preenchem os tempos mortos, como o de um minuto sobre a roda da fortuna - jogo de adivinhação em que há uma palavra secreta que deve ser descoberta a partir de pistas -, e o diálogo de três minutos sobre o que parece ser um game de estratégia, quando se conta a partida em detalhes desde o início, com a conquista de Tebas, até a ruína do império.

Há uma boa oferta de cenas captadas em tempo real, sem cortes, que têm uma duração mais ou menos contínua, mostradas nos tempos fracos. É importante dizer que há uma demanda por filmes com tais momentos entre aquelas produções cinematográficas que lidam com a temática juvenil. Afirma-se isto tendo em vista que não é necessária tanta destreza crítica para perceber que grande parte dos filmes que se destinam ao consumo do público jovem utiliza opções estéticas extremamente familiares ou caricaturadamente modernas. Van Sant parece tratar com alguma sobriedade os temas tratados em seus filmes, assim como evita preencher a imagem de adornos à procura de um estilo jovem. Seu estilo não é jovem, ainda que fale sobre adolescentes e aos mesmos se dirija, mesmo que não exclusivamente.

Durante toda a apreciação, há uma tendência a se buscar elementos na imagem que comuniquem algum traço de um dos personagens ou revele algo a respeito da

³⁷ Em *A Estrutura Ausente*, Eco contrapõe este ao “código cinematográfico”, capacidade técnica de codificar a reprodução do real.

situação. Deste modo, em certa medida, o exercício de leitura passa a ser também o de atividade especulativa constante com relação ao enredo e seus dois personagens. Contudo, não se reserva a este filme - ou à categoria de filmes em que esta obra se encontra inserida - o privilégio único de possuir tal propriedade. Embora também presente em muitas outras obras, considera-se aqui que dita solicitação especulativa é mais vigorosa e, mais ainda, fator característico deste mesmo filme.

Inclui-se aqui também a especulação sobre o caráter simbólico que guardariam alguns elementos que aparecem na história, como a camisa preta vestida por G2 (Affleck) com uma grande estrela amarela como estampa. Portanto, uma chave interpretativa que pode ser apontada é a atribuição de sentido metafórico àquilo que se passa no filme, associando algumas imagens a representações da condição humana. Por essa perspectiva, seria possível identificar um discurso de teor existencialista. Outro aspecto a ser notado diz respeito à relação entre os personagens que culmina no ato cruel. Dentro da própria opção estética de omitir motivações ideológicas ou determinadas concepções de mundo, identifica-se no filme um discurso sobre a natureza do homem, animal, instintiva, bestial e irracional.

A concatenação do tempo como recurso expressivo particular, presente nos dois filmes seguintes, sobretudo em *Elefante*, não está presente em *Gerry*. *Elefante* parece, inclusive, um aperfeiçoamento daquilo que foi desenvolvido neste outro filme. Certamente, por não ter este tipo de concatenação é que o filme é menos palatável para a audiência, tendo em vista que um emprego da montagem de modo virtuoso acrescenta à oferta fruitiva predicados formais atrativos, além de promover (não necessariamente, mas potencialmente) um maior dinamismo dentro da história. Nos filmes seguintes, o diretor mantém o estilo de narrar, mas dá maior mobilidade e ritmo ao filme pelo modo

como dispõe os fragmentos temporais, como um mosaico de frações narrativas descontínuas, sobretudo em *Elephant*.

No que diz respeito ao “discurso narrativo”, categoria formulada por Tom Gunning que designa o modo como o filme comunica (2004, p. 471), o particular manuseio do arsenal audiovisual manifesto na obra³⁸ expressa uma demarcação territorial bem característica no campo de produção do cinema, a saber, o lugar já usual ocupado pelo cinema independente.

Sempre tentando evitar a disparidade excessivamente simples entre cinema clássico e cinema alternativo, é ainda preciso enfatizar a escolha do filme pelo “mostrar” em detrimento do “contar”, aspecto que se repetirá também em *Elefante* e em *Últimos Dias*. A tradicional história do cinema, ao falar sobre o início da sistematização da gramática narrativa hoje vigente, sempre se reporta ao ano de 1915, concentrando-se no trabalho de Griffith, realizador norte-americano que reconhecidamente estabeleceu as bases para uma linguagem audiovisual capaz de contar histórias. Por outro lado, há os filmes de Louis Feuillade, realizador francês, menos expressivo na tradicional história do cinema, que apresentava outro modo de construir “filmes-relatos”, empregando bem menos os recursos do encadeamento narrativo, preferindo explorar os tempos mortos, os planos longos e a composição visual aliada à *mise-en-scène* para conduzir a narrativa.

No reduzidíssimo elenco de *Gerry*, como dito, há dois jovens, Matt Damon e Casey Affleck, celebridades do cinema norte-americano³⁹. Nota-se aqui que, embora algum desconforto, juntamente com a programação de efeitos lacunares, sejam

³⁸ Ou seja, um manuseio em que há rejeição a todo custo do plano de detalhe explicativo e da máxima “plano-contraplano”; o filme opta por, como dito, um emprego constante de planos-sequência assim como tem a preocupação em manter o espectador subinformado...etc.

³⁹ A título de esclarecimento, medindo-se o peso de cada ator na balança da fama, por exemplo, Damon levaria grande vantagem.

estimulados pela obra, procurando desviá-la dos padrões de consumo audiovisual mundial, há, em contrapartida, um limite preciso e rígido que não é ultrapassado, a fim de que se matenha intacto o alcance do leitor previsto no texto fílmico. Pensada em função de sua destinação, para esta obra era importante ter atores belos. Isso está diretamente relacionado à preocupação em adicionar uma fração de elegância extra para adocicar a parcela de experimentalismo narrativo ali investida.

Nessa perspectiva, o final é aparentemente não-teleológico. Aparentemente, sim. Este final, que sugere ao seu leitor modelo, certamente refinado e/ou especializado, “não espere explicações, tampouco tente fazer conexões diretas entre os possíveis sentidos que se insinuem” não é necessariamente não-teleológico. A teleologia aqui estaria implícita: a grande revelação final é que “não há uma revelação” nem nada de caráter explicativo para consolar a apreciação. Este aspecto estaria em acordo com a herança do pensamento de Brecht, tão presente nos cinemas novos de vanguarda dos anos 60 e 70, que recusavam a fascinação e a catarse típica da tragédia aristotélica em nome de uma suposta liberdade de interpretação maior que seria usufruída pelo público.

A partir da supressão narrativa do filme, observa-se como diversas estratégias foram utilizadas para o preenchimento dos espaços vazios. Atendo-se ao ponto de vista estritamente fílmico, pode-se dizer que tais estratégias demarcam o terreno de circulação mercadológica do produto, aliando elementos outrora de vanguarda “purista” que atualmente compõem um circuito alternativo que adota traços de estilo já tradicionalmente vinculados à produção cinematográfica independente.

Parafraseando Metz, Stan (2003, p. 211) escreve que

os filmes falam sempre de algo, ainda que, como no caso de muitas obras de vanguarda, falem apenas do próprio dispositivo ou da experiência cinematográfica, ou de nossas expectativas convencionais em relação a tal experiência.

Embora não seja de caráter vanguardista e fale, ao menos explicitamente, de pouco, o filme *Gerry* trata de tais expectativas assim como da experiência cinematográfica. Apesar de a parcela de desapontamento e frustração decorrente do final infeliz⁴⁰ e propositalmente “mal resolvido” sejam sim fator importante para a composição do tom predominante no filme, há um outro fator que a meu ver também se evidencia, insinuando-se mais vigorosamente para o espectador⁴¹. Isto significa dizer que, dos efeitos programados na obra, o emocional surge como predominante. A integralidade do filme coordena os fatores supracitados com a exploração do marasmo, chegando mesmo a celebrá-lo em algumas cenas, buscando manter a regularidade de uma atmosfera morna e pouco enérgica durante toda a exibição.

Este tipo de arranjo do material narrativo, juntamente com a constância da *monocromia* de ânimo, permite o surgimento de bonificações, a saber, uma composição de quadro equilibrada e bela, com grandes planos de conjunto, além de imagens contemplativas, com paisagens longínquas e diversificadas, que proporcionam esta espécie de bonificação. Este aspecto é o que permite ao filme, mesmo com o peso do ritmo, sustentar uma apreciação, tornando a obra um objeto cultural consumível, ainda que para um público mais específico.

⁴⁰ Infeliz, sim, mas não em absoluto, visto que o personagem G2 é poupado.

⁴¹ Deve-se lembrar que a metodologia poética do filme entende a delimitação das categorias (emocional, cognitiva e sensorial) existente no nível das abstrações, portanto são “impuras” no nível da materialidade expressiva, haja vista ser o efeito do filme o resultado da síntese dessas mesmas categorias. O desafio aqui, como detalhado no capítulo metodológico, é realizar apostas inferenciais consistentes apoiadas na observação da textura fílmica.

5. ANÁLISE DE *ELEFANTE* (*ELEPHANT*, 2003)

Elefante (2003)⁴² ganhou diversos prêmios⁴³, dentre os quais talvez o que mais se destaque, pelo amplo prestígio de que ainda goza, seja a Palma de Ouro de Cannes, recebido em 2003. Inspirado num episódio de matança real ocorrido numa escola norte-americana, o longa-metragem mostra o dia em que dois alunos resolvem promover um assassinato em massa, desde os momentos que imediatamente o antecedem até seus instantes finais.

Diferentemente de *Gerry* (2002) e *Últimos Dias* (2005), também inspirados em acontecimentos reais, *Elefante* (2003) encontrou outro do contexto de lançamento do filme, por se tratar de algo ainda recente e conhecido, a saber, o massacre na *Columbine High School*, no estado de Colorado, no dia 20 abril de 1999. Tamanha foi a visibilidade da tragédia promovida pelos meios de comunicação que o produto chegou às salas de cinema praticamente já apoiado numa “campanha de pré-lançamento” consolidada, nascida espontaneamente do cenário de perplexidade e espetacularização em torno do

⁴² A inspiração para o nome veio do filme do cineasta Alan Clarke sobre a violência na Irlanda do Norte, também intitulado *Elefante* (1989) - obra sobre a qual se voltará a falar no tópico 5.3. O nome, naquela ocasião, remetia ironicamente ao problema da violência, tão facilmente ignorável quanto um elefante na sala de estar. Van Sant, contudo, interpretou o nome como uma referência a uma parábola hindu, segundo a qual cegos, cada um tocando diferentes partes do corpo de um elefante, portanto percebendo-as isoladamente, tiravam suas próprias conclusões, às vezes distorcidas, sobre o que de fato seria aquilo.

⁴³ Melhor direção e fotografia (Harris Savides, parceiro de Van Sant em alguns seus filmes). Disponível em www.elephantmovie.com

assunto⁴⁴. Ainda que ficcionalizado, o testemunho daquele fato encontraria uma audiência ávida, aguardando sua chegada com alguma ansiedade.

Faz-se necessária uma ressalva quanto à análise aqui desenvolvida, sobre a associação direta do filme com o fato real, ainda que, ao final dos créditos, apresente-se o aviso de que “qualquer semelhança com fatos ou personagens é coincidência”. O filme, tal como a abordagem poética inspirada em Aristóteles, o compreende enquanto experiência de apreciar a obra no momento mesmo em que esta é executada. A obra deve, a princípio, manter sua relativa independência com relação ao fato, embora, aos olhos do espectador, seja inevitável remeter-se não raramente à tragédia real. Isto significa dizer que a idéia da análise é, portanto, não subordinar a narrativa ficcional ao episódio de 1999 e não investigar o filme em função do fato a que faz referência. Para compreender o fato em si, obviamente nada há de mais indicado do que recorrer diretamente ao ele⁴⁵. Com isso, quer-se dizer que o longa-metragem proporciona uma experiência de natureza distinta. Interessa bem mais à análise a construção dessa nova experiência ficcional por meio da compreensão dos mecanismos propriamente cinematográficos.

Em *Gerry* (2002), a monotonia dramática é bem mais evidenciada, por isso deixa certa densidade no filme, entediando o espectador clássico em alguns momentos. Em *Elefante*, por outro lado, o contexto comunicacional, como observado, é de outra ordem, visto que no segundo há um encaixe relativamente preciso da temática (bastante atual) da obra com uma audiência já excitada pelo assunto, o que faz com que sua (do filme) falta de ação seja menos incômoda. Disso, resulta uma apreciação que

⁴⁴ A questão deve gerar (e gera) muito mais discussões, haja vista a, pode-se dizer, regularidade do fenômeno, voltando a acontecer não só nos EUA mas em outras partes do mundo, com a mesma característica chocante.

⁴⁵ Tal observação, de modo algum, retira o valor de *Elefante* em suscitar o debate sobre a violência entre adolescentes; aqui, contudo, esta reflexão está em detrimento de outra, a da experiência fílmica.

possivelmente ganhe uma maior porção de dinamismo e tensão, capaz de sustentar até mesmo o apreciador menos tolerante à lentidão do ritmo. Aqui, a explora-se a não-ação de modo distinto. As cenas que comporiam, em outra composição audiovisual narrativa, apenas momentos contemplativos do ordinário colegial, ganham, nesta obra, contornos de suspense.

Evitando afastar-se destes importantes fatores extratextuais, que, sobretudo em *Elefante* e em *Últimos Dias*, têm uma relevância que não pode ser simplesmente ignorada, recorre-se às contribuições da abordagem semiopragmática de Odin, que “tem por ambição articular uma abordagem semiológica (immanentista) e pragmática”, “indicando em que bases o texto é construído” (Odin, 2004, p. 29). Paralelo ao que ocorre com a obra audiovisual, dentro da qual há instruções que convocam determinada disposição, o contexto, na perspectiva semiopragmática, também convida o espectador a mobilizar determinadas operações de produção de sentido (p. 40). Na análise, serão consideradas tais operações, geradas pelo encontro do texto fílmico com a audiência munida pelo contexto. A chave interpretativa escolhida para esta análise, pelas razões apontadas, se baseia num modelo mais ou menos ideal que preserve essa compatibilidade, a fim de que não se perca esse calor contextual tão importante para dada situação de projeção.

Elefante, como objeto, é escorregadio e complexo, analiticamente bastante fértil, pela delicadeza do assunto abordado e pela potência cinematográfica que carrega, uma obra que demanda ainda mais energia que as outras duas. Deste modo, antes que se entre na discussão propriamente dita, uma descrição mais detida para relembrar trechos importantes do filme será de grande auxílio.

Retomando os conceitos dos formalistas russos, adotados também por Eco, entende-se aqui por enredo “a história como de fato é contada, como aparece na

superfície” em contraposição à fábula, que compreende “a lógica das ações e a sintaxe das personagens” (Eco, 1979, p. 85).

O filme relata o dia em que dois estudantes muito bem armados entram na escola atirando em todos que vêm pela frente. Enquanto o filme os acompanha naquele que parece ser mais um dia comum numa escola comum, são inseridos *flashbacks* e *flashforwards* para compor um ensaio que diretamente referencia o episódio da *Columbine High School*⁴⁶. A descrição que hora se propõe, para uma melhor compreensão da análise, foi dividida em três breves momentos descritivos.

O primeiro bloco, em síntese, dedica-se a familiarizar o espectador com a realidade ficcional ali reproduzida, bem como nela introduzir os primeiros personagens. São apresentados neste bloco, por ordem: John, Elias, Nathan e Carrie (casal) e Acadia⁴⁷. O filme convoca o olhar do apreciador para acompanhá-los um a um, estendendo-se até o instante em que é revelada a identidade dos atiradores.

O segundo bloco se inicia logo que aparecem os atiradores, Alex e Eric. Intercalam-se, entre a apresentação de mais alguns personagens, *flashbacks* que fornecem informações sobre ambos, que já são, na compreensão do apreciador, “assassinos”. No primeiro *flashback*, Alex é visto na última cadeira da sala, durante a aula, sendo insultado por dois alunos, um dos quais é Nathan⁴⁸, o atleta. Mais tarde, no mesmo dia, Alex ronda o refeitório, observa o espaço e faz anotações, o que diz ser seu

⁴⁶ Não se poderia deixar de citar *Tiros em Columbine (Bowling for Columbine, 2002)* de Michael Moore, polêmico documentarista norte-americano conhecido por realizar filmes que discutem problemas sociais com um humor provocativo. O filme explora o episódio de Columbine, entrevista sobreviventes do massacre e especula sobre as raízes da questão no mesmo formato que consagrou o diretor, mas concentra suas forças na idéia de uma possível cultura armamentista do país, chegando a apontar pessoas e organizações, que, de algum modo, simbolizariam o problema.

⁴⁷ A apresentação dos personagens é feita com intertítulos, que exibem os nomes. Os intertítulos, evidentemente são utilizados para dar a conhecer o nome dos personagens acompanhados pelo apreciador, mas funcionam também para destacá-los, atestando-os como minimamente relevantes.

⁴⁸ Embora não visível no quadro, presume-se esta interpretação pela *mise-en-scène* combinada aos olhares e ao gestual dos atores. Esta é uma passagem importante que será retomada mais adiante.

plano. Estas cenas se alternam com as de outros personagens: Elias tirando revelando fotos, o que parece parte de seu cotidiano; Michelle, treinando na aula de Educação Física, depois indo à biblioteca; Alex, em fragmentos do dia, ora planejando o crime, ora realizando atividades corriqueiras. Mais adiante, o espectador conhece Brittany, Jordan e Nicole, que conversam sobre assuntos variados enquanto se dirigem ao refeitório. Neste trajeto, observam John brincando com um cachorro, sinalizando para o espectador um elemento de interseção e orientação temporal mínima com o instante exato em que os garotos entram armados na escola.

No terceiro e último bloco, finalmente, fundem-se os fragmentos, que passam a compor agora uma mesma diegese, homogeneizando a temporalidade. O filme acompanha Alex e Eric em seus últimos preparativos antes do início do massacre até que eles “adentrem” o tempo presente do filme. Os garotos tomam banho juntos⁴⁹ e se arrumam para a matança como se fossem a um pique-nique. Dirigem-se à escola. Lá, o som dos tiros desperta a atenção dos outros personagens, que agora são mostrados compartilhando do mesmo tempo, dentre os quais as três garotas e o casal Nathan e Carrie. Feita uma breve descrição de algumas cenas, passa-se agora para o tratamento do assunto.

5.1 O DISCURSO SOBRE O UNIVERSO JOVEM

Procura-se fazer o retrato de uma juventude atordoada. Não há como negar que na obra existe um grande material sobre questões associadas ao universo juvenil, especialmente aquelas mais problemáticas e atuais, como não poderia deixar de ser num filme com esta natureza. Muitos dos temas que afligem os jovens, não somente

⁴⁹ A sexualidade sempre está tangenciando os filmes de Van Sant, ainda que não problematizada no nível de *Milk* (2008) ou mostrada mais abertamente, como em *Mala Noche* (1985).

daquele país como de outros, estão ali concentrados numa obra que, além de retratar um episódio já típico de uma época, inclui elementos ficcionais (personagens e situações) capazes de exemplificar alguns dos jovens dessa mesma geração.

Adultos do filme são enquadrados de maneira a terem sua importância reduzida imagética e estrategicamente, ficando sem rostos ou desfocados. Os pais de Alex (Alex Frost) são praticamente invisíveis, mal têm rosto, sendo caracterizados com bastante frieza. Quando enquadrados normalmente, ou seja, quando ocupam boa parte do campo visual e são sublinhados como personagens minimamente relevantes, os adultos aparecem, naquele contexto, negativamente, em certa medida. Exemplo disso são Sr. Luce (Matt Malloy) - diretor da escola, demonstrado antipatia e intransigência nas cenas com John e Eric - e Sr. McFarland, pai de John, homem embriagado que dirige irresponsavelmente, tendo seu diálogo (o primeiro do filme) sobre armas com o filho destacado pelo filme com naturalidade excessiva. Pode-se afirmar que na obra há indícios suficientes para se apontar uma conivência por parte de um “mundo adulto” omissivo, cúmplice daquele ocorrido, que seria o resultado de uma má formação dos jovens. Em geral, os adolescentes encontram-se perturbados por diferentes condições.

Se, em *Últimos Dias* e *Gerry*, a poética de Gus Van Sant recusa o modelo representacional narrativo básico do cinema ficcional, reproduzindo um aspecto do mundo que não diz respeito à sua vivacidade, surpresa ou epifania, mas à falta disso tudo, traduzida em tempos mortos, em *Elefante*, embora em menor quantidade, estes são preenchidos com situações, falas e composições de quadro expressivas que transmitem idéias sobre o lugar social do adolescente. Tal camada discursiva está, deste modo, expressa em dois níveis fundamentais: no nível do universo dos personagens (caracterização e diálogos, sobretudo), *tratamento cênico-dramático*, quanto no nível do manuseio estético do particular arsenal cinematográfico, os *elementos fílmicos*,

atentando para o uso dos enquadramentos e para o emprego da montagem. Estas duas instâncias argumentativas são desenvolvidas em seguida.

5.1.1 Tratamento cênico-dramático (personagens e diegese)

Em princípio, o filme se demora sobre os personagens John e Elias⁵⁰. Não por acaso, a primeira cena apresenta John pedindo para dirigir no lugar do pai alcoolizado, que guia perigosamente o veículo, raspando em um ciclista e batendo no retrovisor de um carro. No mesmo instante, há um diálogo sobre armas, objeto com o qual ambos demonstram ter intimidade. O filme volta a deter-se em John em vários momentos, dando indicações para as seguintes apostas 1) ele é “bom”, olhos estáveis através dos quais o espectador vê o acontecido ou 2) ele é um menino/criança perdido, atormentado e inocente, que é corrompido, portanto um suspeito em potencial. Logo logo, percebe-se que se trata de um ponto de apoio do espectador, relativamente “neutro”, que, de suspeito inicial, passa a “favorito”. Após o alerta inicial, o garoto parece construído para ser a porta relativamente estável a partir da qual o espectador adentra aquele universo.

Porto seguro, John nada sofre; Elias (Elias McConnel), em contrapartida, é o primeiro a morrer (pressupõe-se). Deve-se dizer que são utilizados, em princípio, os mesmos estereótipos comuns aos produtos cinematográficos de maior concessão à audiência média, ainda que cumpram uma função diferente daquela: o jogador-atleta Nathan, que faz sucesso com as meninas (percebido na troca de olhares com as três garotas), o carismático John, o tímido e recluso Alex, a feia e discriminada Michelle (Kristen Hicks), as três garotas Brittany, Jordan e Nicole - compondo o tipo “patricinhas”, tagarelas e fúteis. Em geral, os adolescentes estão perturbados.

⁵⁰ Enquanto esta primeira aproximação com os personagens John e Elias se detém no nível narrativo e discursivo do filme, à segunda aproximação, presente no tópico 5.3, interessa mais o emprego dos dois como elementos que integram parte da sensualidade plástica e cinematográfica do filme.

Muito tempo de imagem é dado a Elias, logo muito dele é também dado à audiência, que, se não chega a conhecê-lo de fato, ao menos é com ele familiarizada. Dentre outras coisas, tal demora sobre Elias faz com que sua morte seja impactante, ainda que fora de quadro.

Assim como Alex, é Michelle mostrada sendo vítima do *bulling*. Sobre ela, são depositadas características como isolamento e timidez, ressaltando sua aparência duplamente esquisita e desengonçada para ilustrar mais um conjunto de adolescentes que se sentem marginalizados por não se adequarem ao estilo e ao comportamento médio dos demais. Construída como solitária, tem sua feiúra acentuada e transformada em problema para torná-la emblemática, incorporando um típico fracassado, sendo em determinado instante chamada de *looser* (perdedora) por outra garota.

Benny (Bennie Dixon) aparece já nas últimas cenas, surgindo como um potencial herói. Exprimindo uma curiosa calma, leva Acadia (Alicia Miles), aparentemente em choque, para fugir pela janela, numa atitude cavalheiresca e altruísta. Encontrando Eric, mexe com algumas expectativas e desperta alguma esperança na instância do apreciador, mas é mostrado morrendo banalmente, executado a tiros numa ação explicitamente insignificante, ocorrida entre uma fala e outra do diálogo que se dava. Tal cena pode ser interpretada como uma tentativa de acréscimo realista, no qual a vida não abriria exceções: assim acontece e não existe a obrigatoriedade de que alguma justiça ou compensação equilibre as coisas.

Num dos *flashbacks*, vê-se Alex, ao piano, tocando talentosamente Beethoven. Provocando uma atmosfera de fascínio, um movimento panorâmico completo ao som dessa melodia apresenta o que há no quarto (e assim em certa medida se dá acesso à mente) do assassino. Adentrando seu ambiente pessoal, os objetos cenográficos oferecem indicações preciosas de como se quer caracterizar o personagem, como se

quer formatá-lo na frente do espectador. Além de um grande piano, há troféus, pinturas, desenhos (um dos quais é um elefante), videogames e livros, dentre outras coisas, compondo aquele espaço desarrumado, socialmente compartilhado como o espaço tipicamente adolescente. Exibem-se, portanto, as referências “normais” e até certo ponto positivas, todas formadoras daquele garoto enigmático. A fim de elaborar o discurso que agora discutimos, verifica-se que o filme demonstra certa preocupação em colocar sobre a aura dos garotos um grau de normalidade - sobretudo antes das imagens do crime e consumação do massacre -, expresso na cenas que compõem a representação mais ou menos padrão de um garoto qualquer.

Alex é o “mentor” do crime, aquele que trai e mata inclusive o parceiro e amigo. Em virtude dessa centralidade que ocupa na obra, é o que mais tem direito a um passado pessoal no filme, sobre o qual a obra se demora, sendo aquele, portanto, a cujas informações o apreciador mais tem acesso. Parte da carga de dramaticidade do filme reside possivelmente nesta constatação. Eric, por sua vez, mostra-se movido por menos, é raso e sem complexidade, apenas uma sombra ou um chaveiro de Alex.

Por outro lado, há marcas que apontam para o possível desequilíbrio deste personagem. Demonstrando alguma excitação e euforia ao correr em busca de novos alvos enquanto masca chiclete - nesta cena, claro indicador de um estado emocional de indiferença que é acentuado pelo filme - Alex exprime ainda um tipo de prazer natural em matar, como um tendência nata. Enfatizando este traço, em outro momento, após fazer algumas vítimas no refeitório, o enquadramento atenta para ele lá mesmo, sentado tomando, a seu tempo, um copo de suco, em meio ao caos que mistura coisas e corpos espalhados pelo chão (imagem 1). Durante a ação bárbara, uma pausa para o suco. Deter-se nesta ação e inserir no campo visível um corpo recém-executado estirado no chão significa pôr em foco a tranquilidade assustadora do personagem atirador.



1. O destaque para a tranquilidade assustadora

A lógica do filme, deliberadamente visando oferecer contrapontos argumentativos em busca de algum equilíbrio, exhibe Alex matando Michelle, que a princípio ocuparia um lugar social semelhante ao dele, sofrendo também com o isolamento, a intimidação e o preconceito. Neste contexto, que reúne ambos dentro do grupo “vítima de *bullying*”, o ato de executá-la a sangue frio surge como ponto contra no juízo do espectador sobre Alex, que, por matar gratuitamente a personagem Michelle, estaria perdendo qualquer razão.

Nathan e Carrie são encontrados por Alex na câmara frigorífica, cena propícia para intensificar a face cruel do personagem que, mesmo com a ajuda da goma de mascar para adicionar displicência a tudo o que ele faz, cantarola bizarramente para escolher quem receberá o primeiro tiro. Há, não como mera coincidência, nesta mesma cena, um velado acerto de contas entre dois personagens díspares, comum a filmes narrativamente mais reconhecíveis na indústria do cinema. O costumeiro confronto entre o atleta

(Nathan) que provoca o garoto tímido e reservado no fundo da sala (Alex) ocorre também em *Elefante*⁵¹. A diferença aqui é que não se efetiva um conflito entre os dois, mas este é sugerido, produzido de um modo discreto (discreto inclusive para um espectador atento): na cena em que se vê Alex sendo alvo de bolos de papel molhados durante a aula, um dos bolos é arremessado por Nathan, que recebe pouco destaque na composição de quadro, já que aparece em segundo plano (imagens 2, 3 e 4)



2. Cena em que alunos arremessam papel molhado em Alex, com o personagem Nathan sendo mostrado em segundo plano.



3. Enquadramento acompanha Alex, que direciona o olhar para fora do quadro, vetorizando-o para o primeiro agressor

⁵¹ Ocorre, mas numa escala infinitamente menor, visto que a divergência entre os dois não envolve intrigas, mas configura um pequeno acerto de contas, embora envolva morte.



3. Após ser atingido uma segunda vez, o olhar indica o que o enquadramento nega, a saber, o segundo agressor, muito provavelmente Nathan, posição correspondente ao objeto fora de quadro olhado por Alex.

Como se pode verificar, encontra-se, subjacente ao discurso sobre o universo adolescente, teses sobre o próprio massacre. A obra, nesse constante movimento em busca de equilíbrio, de certo modo, tenta projetar diante do espectador um escudo minimamente capaz de preservar a integridade moral dos alunos responsáveis pelas mortes, mas também não tenta promover uma atitude pró-atiradores. Afora possíveis causas exteriores, dentre as quais se pode enumerar a apatia e/ou ausência dos pais, a influência de jogos eletrônicos⁵² violentos, a exposição a conteúdo nazista, facilidade na aquisição de armas, a provocação de colegas etc, outros aspectos servem como contraponto, aos quais o filme recorre para afastar-se da representação dita tendenciosa⁵³. Pouco antes de chegarem à escola para a execução do crime, por exemplo, Alex fala para Eric: “O mais importante: divirta-se”.

⁵² Jogos de tiro recaem sobre as opções estéticas do filme, cuja câmera acompanha os personagens, comportando-se de forma semelhante ao enquadramento comum a jogos de tiro em primeira pessoa (fps - *first person shooter*). Um dos planos é inclusive uma reprodução quase idêntica do enquadramento que representa uma subjetiva do atirador, ponto de vista do jogador que estabeleceu um verdadeiro modelo para os jogos de tiro.

⁵³ Em determinada cena, os personagens atiradores são vistos assistindo a um documentário sobre o nazismo, ou, dizendo mais apropriadamente, o filme os exhibe sendo expostos a tal material midiático, na tentativa de apontar mais uma fonte a ser considerada no mapeamento do quadro de influências do qual os jovens colheriam referências.

Um tema de tamanha densidade, sem dúvida chocante, serviu apropriadamente aos interesses do filme: pôr em prática o arsenal de artifícios cênicos e audiovisuais em favor de uma não explicação fácil, clara e definitiva para a atitude dos personagens. Com isso, quer-se dizer que não há, suficientemente, uma oferta de razões que estabeleçam uma relação direta entre causa e efeito para explicar o ocorrido. O exercício de julgar cautelosamente parece ser uma das principais das tarefas que o filme deu a si mesmo. Se a obra defende uma tese sobre o episódio do massacre, esta parece ser muito mais a de evitar teses exageradamente simples. Assim como o filme disponibiliza um boa quantidade de motivos possíveis para o chocante ato criminoso, torna disponível também uma diversidade de pontos de vista. Ao mesmo tempo em que dá vários, trabalhando para estabilizar motivos, culmina por não ser partidário de nenhum.

O programa cognitivo do filme constitui-se sobretudo das informações gerais que circunscrevem as angústias dos personagens caracterizados na obra: jovens em absoluto, inseridos numa ampla esfera de influências. Muitas destas estão passíveis de serem eleitas como a principal causa, embora em nenhum momento o filme aponte, de forma inquestionável, aquela que seria a sua causa favorita. O espectador, pressupondo-se mais uma vez que este experiencie o filme ciente do episódio a que ele se reporta (semi pragmática), tende a buscar os porquês capazes de fazê-lo compreender as circunstâncias que levaram àquelas ações. *Elefante*, no entanto, não lhe oferece um único porquê, mas vários ou possivelmente nenhum.

5.1.2 Tratamento dos elementos fílmicos (montagem, enquadramento)

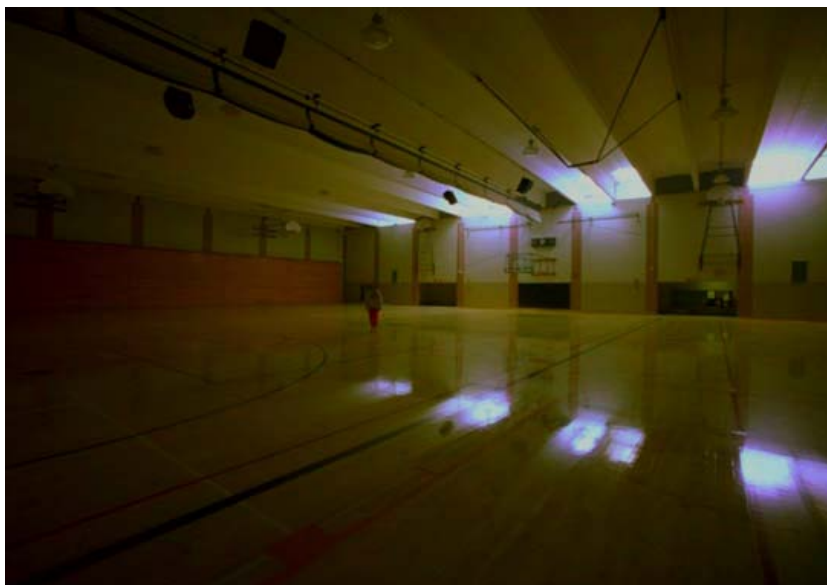
As idéias sobre a solidão e o abandono dos adolescentes deixam marcas características no manuseio dos elementos fílmicos como montagem, ângulo e

enquadramento. Esta afirmação é autorizada visto que tais traços estilísticos estão expressos visualmente em alguns dos enquadramentos, cujos ângulos procuram sublinhar um isolamento (por meio de uma disposição cênica que evidencia um amplo espaço físico não-preenchido) e uma significativa diminuição da figura humana no quadro. Observa-se, portanto, que se procura dar também uma correspondência visual a esse conjunto de aspectos, transpondo-os para o plano estético.

Esta sensação de isolamento de alguns adolescentes no filme é transmitida, por exemplo, em dois planos de conjunto: um em que John está numa ampla sala chorando; e outro, em que Michele aparece entrando num imenso e vazio ginásio. Reduzindo a figura de John em plano de conjunto, o enquadramento valoriza o vazio do espaço físico para sublinhar também o próprio estado emocional do personagem (imagem 4). Michele, por sua vez, é enquadrada em grande plano de conjunto, cujas características de isolamento e discriminação são transpostas e reproduzidas no nível do dispositivo, pelo efeito intensificado da profundidade e pelo emprego da composição de quadro, que destaca sua condição solitária (imagem 5).



4. John, em plano de conjunto



5. Michele, em profundidade de campo acentuada.

A câmera vagueia, apresentando uma multiplicidade de pontos de vista. O espectador acompanha, em plano aproximado, cada um dos personagens⁵⁴ apresentados: John; Elias; Nathan e Carrie (o casal); Acácia; Eric e Alex (garotos assassinos); Michele (garota tímida); Brittany, Jordan e Nicole (as três amigas); e, finalmente, Benny. Tal configuração possibilita diversos pontos de vista e empresta a audiência uma fatia do momento de cada um dos personagens antes da matança. O olhar da câmera flutua pela escola, seguindo um e outro pelos corredores com planos-sequências que se alternam, demonstrando um apuro visual e uma destreza técnica. Conta-se a história acompanhando diferentes personagens e assim se tenta evitar que o espectador tome um ponto fixo a partir do qual possa ser induzido a torcer por esta ou aquela visão.

A função que a oferta de diferentes ângulos de observação assume, portanto, é a de ir além da construção cinematográfica, adicionando uma camada metafórica para a compreensão da questão representada. Fornecer esta variedade é manifestar, no nível da

⁵⁴ O elenco é composto por não atores, todos alunos da *Columbine High School*, que improvisaram parte dos diálogos, recebendo orientação de Van Sant para agirem como eles mesmos, vestirem as próprias roupas e usarem o nome verdadeiro.

composição formal, um discurso em convergência com o argumento que partilha da idéia de negar “respostas fáceis”.

Do tempo total do filme, 81min, apenas o quarto final dele é dedicado à consumação das execuções. Somente após o início do último bloco (início dos disparos), é que se tem uma homogeneização do tempo. A partir deste instante, o tempo é o mesmo para todos as cenas vistas, passando a repousar finalmente na lógica da continuidade entre os planos - isto depois daquilo – e/ou na relação de coexistência entre as cenas, com o emprego da montagem alternada⁵⁵.

Elefante, mais uma vez, busca confundir as referências do fato, misturá-las, nivelá-las na condição de suspeitas, expondo sua abundante variedade. Como resultado final, a tese, implicitamente sustentada, é a de que sejam colocados todos os motivos sob suspeita, assim como não se deixe de considerar a sua confluência.

5.2 A SENSUALIDADE DA CONSTRUÇÃO AUDIOVISUAL

As interseções entre os planos-sequências, cada um deles registrando instantes que antecedem o tiroteio, são didaticamente sublinhadas para o espectador de diferentes maneiras, para que este saiba o que ocorre e em que momento isto se dá, como por exemplo através da repetição de diálogos (Nathan e Carrie, quando se referem ao exato horário 13:30, na secretaria), da co-presença dos personagens no mesmo ambiente (Nathan, Carrie e John “flagrados” num mesmo plano; Nathan e as três garotas no corredor), de sons (Michele corre pelo corredor ao ouvir a sirene, no mesmo instante em que Elias tira foto de John) e por meio da desaceleração no movimento na imagem (John brincando com o cachorro, pouco antes de deparar com os alunos atiradores).

⁵⁵ Segundo Aumont, a idéia de montagem alternada está presente nos primeiros teóricos, definição que estabelece entre os planos uma relação temporal que exprime o sentido de simultaneidade (1995, p. 67).

Assim, o tempo é suspenso e dilatado aos pedaços, até o momento em que os segmentos temporais confluem, dando início às cenas finais.

O efeito de suspense no espectador possivelmente é potencializado pelo fato de estar ele ciente da matança que se aproxima. No primeiro e segundo bloco, verifica-se um movimento centrípeto em direção a um núcleo (consumação do massacre), em torno do qual orbitam as atividades corriqueiras. Por isso, o último bloco constitui o clímax de *Elefante*. Para melhor elucidar este ponto, recorre-se à idéia de “montagem cubista”, metáfora cunhada por Thompson (1981) que se inspira na colagem de diferentes ângulos da percepção visual, numa referência direta ao movimento das Artes Plásticas de mesmo nome:

proposta para designar um estilo de montagem na qual os planos sucessivos se recobrem temporalmente, do mesmo modo que no cubismo analítico, as facetas nas quais a imagem se decompõe figuram várias vezes a mesma zona do espaço (...) cada plano retomando o movimento antes do ponto ao qual o plano precedente o havia levado (*apud* Aumont, 1995, p. 69)

Não há um grande investimento narrativo para a descoberta do desenlace, que já é sabido. O que há, em vez disso, é a espera pela forma como este fim será apresentado. A particular disposição das informações narrativas é um artifício empregado para sustentar a apreciação até o final.

Os personagens seguidos pelo olhar flutuante à-toa não são escolhidos à-toa. Eles, à exceção de John e Acadia, são precisamente os que serão executados logo mais à frente. Ao espectador, é dado o testemunho de um fragmento da existência de cada um deles, para que experimente a *secura* impactante de suas mortes. Por outro lado, é negada a visão explícita do que afinal acontece com Elias, dada a relativa proximidade estabelecida entre este e o público.

Elefante é um produto atraente e sedutor: assim como fascina, comove. Dois de seus personagens, com os quais o filme inicia, são fotograficamente bastante agradáveis, além de possuírem um estilo pessoal poderoso, como John e o fotógrafo Elias, os quais a obra explora em seu caráter de despojamento, acrescentando um verniz jovial e contemporâneo ao filme. Com estilo, pode-se dizer, autêntico, são interessantes “âncoras” junto ao espectador, o que atestaria uma preocupação clara em conquistar fatias importantes do consumo cinematográfico. Embora sejam, em sua maioria, não-atores, os jovens obedecem à aparência simétrica e a um valor fotogênico, importantes para compor a identidade visual do produto *Elefante*. Ou seja, atores profissionais, com seu repertório listado de padrões de atuação, não, mas não atores, senão necessariamente bonitos, estratégica e providencialmente fotogênicos.



6. John (John Robinson): estilo e identidade visual explorada.

A cena em que a personagem Michelle morre é categoricamente produzida com um ritmo acentuado pela violência, de fato uma construção muito atraente e elegante, duplamente assustadora e bela. Outra cena de execução que indica estar programada para ser exclusivamente degustada, apreciada e, sobretudo, desejada enquanto tal é aquela cujo alvo é o antipático Sr. Luce, diretor da escola. Seu semblante em evidência

ao fugir, enquadrado em plano próximo, reserva a este personagem um fim decadente, conferindo-lhe inferioridade (imagem 7).



7. Sr. Luce (Matt Malloy), em morte degradante, fugindo de Eric

Há um modo incomum de manipular o tempo. A disposição dos diferentes segmentos fílmicos não somente é um recurso expressivo para dar consistência à argumentação, sugerindo uma pluralidade de perspectivas para a compreensão do fato. Ostenta-se uma engenharia minuciosa de costura entre as interseções com os planos-seqüências que perambulam (imagens 8, 9 e 10), enaltecendo a própria caligrafia de composição cinematográfica, produto da exitosa combinação entre o vagar do enquadramento e a *mise-en-scène* criada.



8. Chegada dos personagens à escola, com Jhon visível ao longe.



9. Construindo a simultaneidade pela inserção, em outra cena, de um elemento visual reconhecível.



10. Chegada dos personagens e encaixe das peças.

Aliada a esta observação, tem-se que o filme se insere no contexto de produção mais restrito apesar da alta publicização do evento que lhe serviu de inspiração e, porque não, gancho mercadológico, destinado a uma audiência de dupla natureza, apreciadora do manuseio de alguns dos malabares cinematográficos, assim como admiradora do movimento de simular uma não-representação de um massacre elegante (sem alarde, mas potencializado ritmicamente). Por outro lado, como já dito, havia uma audiência curiosa para penetrar naquele episódio espetacular.

A obra ficcional não apenas penetra decididamente no episódio do massacre na Escola de Columbine e tenta problematizá-lo, mas o faz de modo lírico. Há oferta de degustação estética que durante toda a obra é distribuída e de modo inegável se exhibe vaidosamente para a instância da apreciação.

A *mise-en-scène* obedece a uma engenhosa articulação, cirurgicamente costurada pela intersecção entre os planos-sequência, oferecendo altas doses de uma degustação da versão cinematografada do extermínio. Portanto, há um certo saboreio de recursos cinematográficos que incluem uma coreografia dos planos e uma construção de *mise-en-scène* que se ostentam enquanto dispositivos formais não usuais, a serem lentamente fruídos. Tem-se um episódio trágico ficcionalmente reconstituído por uma composição audiovisual atraente, sensual - numa embalagem cinematográfica elegante, explora um acontecimento real para problematizar o lugar social do adolescente norte-americano.

A composição musical do filme também o reveste elegantemente, ainda que numa atmosfera trágica. Aliada ao vagar da câmera em plano-sequência com imagens exibindo uma paleta de cores quentes de tons predominantemente amarelados, a melodia proporciona um estímulo sensorial que se contrapõem à crueza do fato, embora

o encaixe resulte bem sucedido. A função sonora assume papel destaque nos dois momentos em que surge, fundamentais no processo de imersão do espectador naquela condição emocional.

O primeiro deles se dá nos instantes iniciais, no plano em que alguns garotos jogam futebol no gramado. Michele (óculos e cabelos presos) passa pelo enquadramento fixo, pára e observa o céu, em câmera lenta, como se pressentisse o que estaria por vir, enquanto sobre esta imagem se desmancha a melodia de Beethoven⁵⁶, que paulatinamente se equipara ao volume dos ruídos diegéticos. Esta primeira peça musical procura instaurar um ânimo particular, a saber, um tom ao mesmo tempo sombrio e lastimoso, senão fúnebre de tão denso, como se prenunciasse uma desventura. Em *Gerry* (2002), Van Sant utiliza de estratégia semelhante, situando o espectador, logo no início, dentro de uma atmosfera carregada de uma energia entristecida que se anuncia.

O segundo momento também é acompanhado pela melodia de Beethoven⁵⁷, desta vez tocada por Alex dentro de quadro, recluso em seu quarto. A música dá o tom da cena em que o giro de 360° descreve o ambiente, revelando o espaço íntimo do personagem-assassino ao espectador. Nesta cena, a junção música-imagem colabora para o ar de fascínio que envolve os personagens atiradores e que no filme é explorado.

Como contraponto da sensualidade audiovisual utilizada por *Elefante*, há o filme de mesmo nome - no qual se inspirou Van Sant, inclusive na maneira de compor o enquadramento - de Alan Clarke, de 1989⁵⁸. Diferentemente da produção cuidadosamente elegante e polida de Van Sant, o filme de Clarke, inspirado em oito assassinatos reais, transmite *secura*. Nesta obra, não há qualquer intenção de tornar belo

⁵⁶ Piano, Sonata No. 14 em C-Sustenido menor, No. 2 “Moonlight”.

⁵⁷ Música “Für Elise”, de Arvo Pärt.

⁵⁸ Neste curto filme de cerca de 40min, Alan Clarke apresenta 8 assassinatos: uma obra que dificilmente poderia ser chamado de narrativo sem algumas ressalvas. Não há qualquer relação narrativa direta entre as ações, secamente mostradas, sem tensão ou suspense.

o registro ficcional dos crimes através dos recursos cinematográficos. O manuseio de tais recursos é mínimo e está subordinado à mera captação da ação do crime, sempre apresentada de forma direta e serena. Está claro que neste filme o nível de sobriedade na reconstituição ficcional é excepcionalmente maior do que na obra que se analisa, para a qual o adorno da problematização é tão importante quanto a própria. Se há algo que os aproxima é o esforço em mostrar as coisas sem alarde, ainda que na produção de Van Sant essa observação possa ser mais complexa em virtude da peculiaridade de suas escolhas.

Um fator que decisivamente colabora para alçar *Elefante* à categoria de obra consumível é esta intrínseca conexão com o real chocante, já possivelmente modelado como espetáculo por outros meios. Boa parte da audiência, sem dúvida, assiste ao filme munida de algumas informações mínimas. É precisamente neste sentido que se pode fazer referência ao conceito de semiopragmática, elaborado por Roger Odin (2005, p.37), que se relaciona diretamente com o contexto de exibição e de consumo de um filme. O caso da obra analisada parece de fato necessitar desta consideração sobre os regimes de leitura. Acrescentando a noção de *modos*, o autor categoriza portanto os possíveis regimes, que classificariam nove diferentes condições de apreciação, às quais estaria submetida a produção de sentidos do texto/filme. O público, de posse dessa informação contextual previamente estabelecida, adotaria determinada postura a partir da qual se orientaria para assistir ao filme.

Contudo, de nada adiantaria esta conjuntura de apreciação não fosse o peculiar arranjo das imagens. A potência de atração que o filme lança deve-se à sensação de “iminência”, que se consegue manter vívida durante os três primeiros blocos do filme, pois, ainda que se saiba o por vir, não se sabe quando. Tal sensação de iminência é dilatada no seu máximo, somente desencantando no primeiro disparo, quando de fato se

inicia a matança. Há aqui um emprego estratégico dos tempos mortos, como visto em *Gerry*. A diferença é que a estratégia aqui se destina a outro propósito: Martin (2003, p. 77) chama atenção para isso ao afirmar que, de modo especial, utilizam-se também os tempos mortos quando se quer dar a impressão de que “vai acontecer alguma coisa”.

Difícil afirmar se se trata de um filme produzido visando ao grande público, mas pode-se dizer que o conjunto de efeitos solicitado pelo filme não integra a esfera do entretenimento puro. A obra executa lentamente seus efeitos, construindo um texto fílmico que se propõe ser uma reconstrução ficcional, ora problematizadora, ora lírica, de um fato chocante.

Ao contrário de *Gerry* e *Últimos Dias*, em *Elefante* os plano-seqüências não são estáticos, ganhando com o dinamismo o surgimento de novas informações visuais para a audiência. Além disso, o tempo de apreciação é de 81 min, o que contribui para que o filme seja mais palatável para o público. Esta afirmação, de certa maneira, entra em conflito com o que diz Geoff King, já que o autor equipara *Elefante* a *Gerry*, com relação à receptividade das propriedades formais pelo público:

As qualidades formais particulares de *Gerry* e *Elefante* relacionam-se mais à negação do que à intensificação do prazer cinematográficos convencional, posicionando tais filmes, de modo geral, como 'difícil' ou 'desafiador', mais do que apenas 'estilizado'⁵⁹. (2006, p. 78)

Percebe-se, como visto na análise de *Gerry*, e como se constata agora no caso de *Elefante*, que este último não é tão desafiador ou difícil quanto o define King. Os elementos apontados são suficientemente atraentes para amaciá-los para uma parcela significativamente maior de espectadores.

⁵⁹ *The distinctive formal qualities of Gerry and Elephant entail the denial rather than the heightening of familiar-conventional cinematic pleasures, positioning them, in a general sense, as 'difficult' or 'challenging' rather than just pleasurablely 'stylized'* (trad. minha).

Em *Elefante*, portanto, há um cuidado milimétrico na costura dos fragmentos narrativos para fins dramáticos e retóricos. Sua força reside, em nível temático, no fato de que remete diretamente ao episódio do massacre real na *Columbine High School* em 1999, problematizando-o em alguma medida. Em nível expressivo, verifica-se a centralidade do papel da montagem e do plano-seqüência para a eficácia narrativa assim como para a oferta de pontos de vista, aliada à beleza dos planos-seqüências na construção de uma atmosfera ao mesmo tempo densa e fluida, além de atraente, porque construída envolta em alguma parcela de encanto.

6. ANÁLISE DE *ÚLTIMOS DIAS (LAST DAYS, 2005)*

Este filme, assim como *Gerry* (2002) e *Elefante* (2003), é marcado por uma temática própria do universo jovem, que pode ser apontada pela presença do personagem central, ídolo adolescente facilmente reconhecível. Van Sant adota um modo de filmar que se torna identificável pela preocupação formal na organização do material fílmico que constitui os três filmes, manifesta por exemplo no modo de composição visual, na trivialidade do argumento e na supressão narrativa em favor de tempos mortos (este último, mais forte em *Gerry* e *Últimos Dias* do que em *Elefante*). Como os outros, concorreu em Cannes à Palma de Ouro.

O filme é inspirado num episódio real, apresentando os dias finais da vida de Kurt Cobain, vocalista e compositor do Nirvana. Um dos grandes nomes do rock alternativo dos anos 1990, senão o maior, Cobain e o Nirvana empolgaram uma multidões, tocando um rock mal-comportado, penetrando o *mainstream* da música ao misturar elementos do *underground* a outros estilos. A morte do vocalista, aos 27 anos, no auge do sucesso e da depressão - acentuada pelo uso de drogas -, além de tê-lo transformado numa lenda do rock, sempre foi motivo de grande polêmica, gerando diversas especulações. Desse contexto, passados onze anos do fato, foi que Gus Van Sant extraiu a base para realizar seu filme.

6.1 A CARACTERIZAÇÃO DE BLAKE/ KURT COBAIN

O plano aproximado do rosto (até ali coberto pelos cabelos) do protagonista é protelado até a chegada do momento em que se revela seu nome, Blake. A coincidência entre esses dois momentos denota a preocupação do filme em conquistar a confiança da audiência, buscando assim conferir credibilidade ao personagem, aproximando-o de sua inspiração real. Ao longo do filme, desse modo, a figura de Blake logo se torna indissociável do real vocalista do Nirvana, podendo ser um personagem melhor compreendido se visto como um Kurt Cobain ficcionalizado.

O espectador segue Blake em seu delírio, numa atitude de profundo isolamento, balbuciando meias frases pelos cantos, perambulando, delirando e sofrendo efeitos do uso de heroína. A figura do músico aparece de certo modo como vítima, na medida em que é aos poucos esmagado pelo vício, mostrando-se desolado e sendo incompreendido por todos, que, inescrupulosos, apenas se aproximam para pedir favores ou silenciosamente conspiram para abafar o estado deprimente em que ele se encontra. Absolutamente nada do que agora caracteriza seu estado aparenta ter sido consequência de uma má conduta sua ou coisa parecida. Esta posição (de vítima) é talvez compatível com a proposta do filme, que no final dos créditos se revela ter sido feito “em memória de Kurt Cobain”, demonstrando ser portanto mais um filme “para” do que “sobre” Kurt Cobain.

Pouco antes de a morte de Blake ser constatada, o que se vê em seu rosto, num plano aproximado, é uma sobriedade e lucidez não vistas durante o filme inteiro. Neste momento, o que se pode afirmar é que seu rosto exprime uma curiosa vitalidade até então inexistente, imagem bastante representativa, por se tratar da última que se vê antes de sua morte.

A morte, tal como vista no filme, representa a sobrevivência de Blake/Kurt, que se transporta desse para outro plano espiritual, uma espécie de ressurreição, sob o nascer do dia e o cantarolar de passarinhos, como uma purificação digna. Entretanto, a atmosfera dramática desta cena, com a deflagração da morte e a transcendência da “alma” de Blake, não dura muito, sendo afastada tão logo se inicia a canção *La Guerre*, que transmite energia e euforia, apontando para uma finalização descarregada, leve. Dos personagens que habitam a mansão, apenas um parece ter algum interesse positivo em Blake, uma preocupação legítima que vai além de favores. Tal personagem, Luke (Lukas Haas), além de vez por outra dar alguma atenção ao músico - como na cena em que Scott pede dinheiro a Blake -, é o único que se mostra desconfortável com aquilo tudo e demonstra ainda alguma cumplicidade com o espectador em relação à morte do amigo, na cena em que aparece no banco de trás do carro, pensativo e abalado em certa medida.

Há, no decorrer da exibição, certos índices reconhecíveis que, não sem demandar algum esforço, remetem diretamente a fatos que cercam a morte de Kurt, o que de algum modo aproxima a obra a um filme de culto, para fãs pescarem informações revendo o filme várias vezes. Para exemplificar, três passagens podem ser apontadas. O primeiro momento é marcado pela presença de uma pequena caixa, cuja marca se deixa ver: trata-se de uma caixa de charutos Tom Moore, produto conhecido dos fãs de Cobain. Outro exemplo refere-se aos vários momentos em que Blake tem surtos de sonolência, consequência do uso de heroína, droga em que o músico se viciou. O terceiro exemplo diz respeito à cena anterior à morte de Blake, quando este se aproxima da estufa, dentro da qual se vê uma pessoa, misteriosamente, movendo-se com rapidez para o lado esquerdo. A suspeita corresponde à desconfiança que ainda há sobre o verdadeiro motivo que levou à morte de Cobain, se suicídio ou assassinato. O filme

optou por manter viva a desconfiança na mente do espectador, ou quem sabe permitir-lhe torcer pela hipótese de assassinato.

Últimos Dias busca instaurar no apreciador um estado de inquietação e perturbação, seja pelo modo como faz o encadeamento dos eventos para a fruição, dificultando a compreensão do filme em seu decurso, seja pela utilização do mesmo tipo de montagem em *Elefante* - a montage cubista -, seja pelo tom morno resultante da lentidão dos planos, seja, finalmente, pela abstração audiovisual que busca transferir para a audiência estados de espírito do personagem Blake, provocados em muito pelo desenho sonoro confuso e abstrato. A composição *Doors of Perception*, de Hildegard Westerkamp, introduz sons de diferentes fontes a partir de objetos incomuns, evocando nas cenas da obra uma atmosfera delirante.

Embora se verifique no filme o interesse em transmitir alguns dos estados do personagem, não há nenhum tipo de oferta que favoreça acesso direto a tais estados ou uma compreensão clara do que ocorre. O fato é que o público é por vezes convocado a participar da viagem introspectiva de Blake, esteja essa relacionada a crises existenciais ou a alucinações por ação das constantes doses de heroína. O texto fílmico necessita de uma apreciação paciente e dedicada, como em *Gerry*, para que seus efeitos se efetivem. Isso requer um espectador que se disponha a um exercício de experimentação que às vezes permanece na esfera da especulação.

6.2 SUPRESSÃO DA NARRATIVIDADE E VALORIZAÇÃO DO ORDINÁRIO

A obra é marcada sobretudo por um tipo de atrofiamento dos recursos narrativos típicos em prol da valorização de outra estética do contar que talvez se aproxime mais do ato da descrição e da mostraçã, idéia detalhada na primeira análise.

Os instantes iniciais do filme mostram o protagonista caminhando por uma mata, banhando-se num riacho e passando a noite aquecido por uma fogueira. A música que introduz os primeiros instantes indicia claramente uma atmosfera de adoração e encantamento à qual o personagem é, logo de início, vinculado, mas em seguida este mesmo aspecto passa a concorrer com o estado decadente de perturbação em que o músico se encontra.

A audiência é convidada a acompanhar o “nada fazer” de Blake, condição que, embora atenuada pela presença de outros personagens⁶⁰, é mais intensa nos primeiros momentos do longa : quinze minutos iniciais). Dentre as ações que diretamente pouco exprimem, estão banhar-se num riacho, aquecer-se em frente a uma fogueira, cavar um na areia, preparar um cereal na cozinha - em resumo, um desfile de “tempos mortos”, recheados pelo apoio devido ao prestígio da figura ali representada, que teria o poder de tonar essas passagens mais importantes.

Portanto, mais do que a “contação” de uma história e o acompanhamento de uma figura de prestígio – Blake/Kurt – durante o exercício da sua trivialidade (que, por representar os últimos momentos antes da morte, é alçada a um patamar de algum modo relevante), constata-se a descrição desses dias. Especialmente, tem-se, na maior parte das vezes, a descrição de momentos quaisquer, dados visuais arranjados para, poder-se-ia dizer, dois tipos de satisfação espectral:

- 1) sua mera observação, especulação e devaneio, buscada por um espectador ávido por filmes **narrativos** que, ao recusarem um modelo representacional básico, simulam uma não-representação, no sentido de reproduzir um aspecto do mundo

⁶⁰ Mesmo assim, pouco expressivos, mas que de algum modo diversificam a oferta de informação.

que não diz respeito à sua vivacidade, revelação, surpresa ou epifania⁶¹: uma sede por tempos-mortos.

- 2) o desafio fundamentalmente estético da composição audiovisual que se oferta, uma certa inquietação positiva decorrente dos recursos cinematográficos que incluem certa atmosfera e um estilo de montagem particular que contribuem para a construção de uma *mise-en-scène* inusitada.

Talvez o exercício de apreciação da obra torne-se ainda mais árduo para um espectador não familiarizado com informações sobre o músico verdadeiro, considerando que a obra é especialmente preenchida por tempos mortos (imagem 1), momentos que correspondem justamente àqueles “fatos inessenciais” de Eco, comentado nos capítulos anteriores.

Em *Últimos Dias*, também não há grandes tensões ou reviravoltas. Para a instância da apreciação de algum modo familiarizada com o episódio real, o estado de subinformação é levemente transformado, já que o espectador “equipado” com algum repertório sobre o assunto é capaz de reconhecer diversos aspectos que, de outra forma, poderiam ser vistos como inexplicáveis ou gratuitos. Exemplo disso é a repentina sonolência que acomete Blake/Kurt, resultado do seu vício em heroína. Pode-se dizer, assim, que alguma proximidade com o fato inspirador do filme deve favorecer uma apreciação, ao passo que o completo estranhamento revelar-se-ia como mais um elemento de resistência à execução da obra, aliado à lentidão e monotonia que imperam na exibição. Mais uma vez, deve-se lembrar que a chave interpretativa empregada para

⁶¹ Esta questão que trata de modelos representacionais associa-se diretamente a alguns pressupostos que ficaram conhecidos nas teorias do cinema como parte do pensamento das escolas realistas, que tem como um de seus mais influentes estudiosos Bazin.

a análise de *Últimos Dias* deu preferência ao leitor audiovisual equipado. Também, nesta análise, é oportuno recorrer ao conceito de Odin, citado na análise *Elefante*, e fundamental para a compreensão tanto daquela experiência fílmica quanto desta, noção que sublinha a importância dos regimes de apreciação.



1

O manuseio dos materiais propriamente cinematográficos aponta para uma estética que procura alguma beleza na depressiva representação dos dias finais de Cobain. Aqui, busca-se também transmitir uma impressão de realidade baseada na produção de uma volatilidade narrativa, que instaura um sentido de não-ensaiado, fresco, pressuposto das escolas realistas. Os diálogos, por exemplo, são em parte improvisados, e, na sua maioria, praticamente não acrescentam informação relevante para o desenrolar da história. Há, obviamente, algumas exceções, como no diálogo entre Blake e a executiva da gravadora, que faz uma visita ao músico e com ele troca algumas palavras, tocando sucintamente em assuntos pessoais, como sobre a condição que ele se encontra, seu sentimento pela filha, etc.

Mais adiante, tem-se um momento de intimidade revelada, quando o protagonista entra naquele que parece ser o quarto de sua filha, onde há gatinhos andando pelo chão, objetos cenográficos funcionais, cena propícia para chamar o público no intuito de com este compartilhar o sentimento que dali emana.

Embora o filme trate dos últimos dias de vida de um aclamado ícone adolescente, a performance musical do personagem Blake só se manifesta na metade da projeção, em cenas que, pela própria natureza simbólica do instante apresentado, ganham potência dramática, pois mostram Blake de fato tocando e cantando. Há uma medida de angústia e melancolia, acentuada pela composição de quadro e fortalecida pelo fato de serem músicas gravadas com som direto (embora provavelmente tenha havido também alterações na etapa de pós-produção), além de tocadas e cantadas pelo próprio ator, também músico.

Essas são cenas em que ao espectador é oferecida a imagem de um Blake bem diferente daquele acompanhado até o momento. Vê-se nesses planos um músico vigoroso e explosivo. Observa-se um artista que, apesar de tomado pela sua aura depressiva e decadente, sustenta com a devida grandeza a sua vitalidade musical criadora.

Em ambas as cenas em que isso ocorre, o isolamento do personagem é intensificado. Na primeira delas, Blake está sozinho em casa e utiliza o sintetizador para articular pedaços de som que ele mesmo capta separadamente de cada instrumento, construindo com violência um som inquietante e sujo, momento adensado pela fixidez do plano-sequência cujo enquadramento distancia-se com *zoom-out* (imagem 2).

Na segunda cena, apesar de haver mais pessoas na casa, nenhuma delas está no mesmo ambiente que o protagonista. Há apenas uma platéia inexistente, fortemente

simbolizada pelo enquadramento, que valoriza o vazio da poltrona, posicionada de frente para um grande astro do rock, flagrado na sua solidão absoluta (imagem 3).



2



3

Como dito, a composição visual mantém o espectador subinformado durante a apreciação. Os recursos cinematográficos formais solicitam do espectador um acompanhamento dos eventos exibidos com alguma parcimônia, distância, sobriedade.

Há, como se vê, um manuseio dos recursos que muitas vezes privilegia o dispositivo técnico da composição audiovisual em detrimento da mostração de ações causais.

Dentro da história contada, a este respeito, Aristóteles distingue dois tipos de “cenas”: a que apresenta algo por causa de algo - portanto decorrente de - e a que apresenta algo depois de algo (quando não há mais uma relação predominantemente causal, mas temporal). Nota-se que este último adequa-se ao estilo fílmico de narrar de *Últimos Dias*, precisamente uma tendência identificada por Eco (1986, p. 193):

Repentinamente - é o caso dizê-lo - viram-se aparecer nas telas cinematográficas obras que rompiam decididamente com as estruturas tradicionais do enredo para mostrarem-nos uma série de eventos desprovidos de nexos dramáticos, entendidos convencionalmente, um relato em que não acontece nada, ou acontecem coisas que já não têm a aparência de fato narrado, mas sim de fato acontecido por acaso.

Diálogos, aparentemente desconexos, bóiam durante a exibição. Alguns deles, contudo, podem ser associados a partes da história, a exemplo da conversa que ocorre no carro entre Donovan e o detetive sobre um mago chinês, cuja morte até hoje é um mistério, se suicídio ou fatal desventura, polêmica que também ronda a morte do vocalista do Nirvana.

Durante todo o filme, portanto, há a busca por um teor realista, no sentido de exhibir imagens aparentemente gratuitas, insignificantes, simuladoras de uma não-representação. Deste modo, abre-se um espaço para a contemplação do ordinário, alçado, como já dito, à categoria de algo apreciável e , por se tratar da observação de um grande nome da música mundial.

Ao espectador, é vedado o acesso aos detalhes das cenas. A sonegação de informação do filme, decorrente das escolhas de enquadramentos e movimentos de câmera, é evidente, parecendo endereçar-se a uma audiência que aprecia um tipo de

representação, por excelência, lacunar, na qual a impressão de realidade seja gerada pela construção de um universo ficcional que organiza uma arbitrariedade, exprimir um tipo de real que seria, por isso mesmo, naturalmente vivo.

Esta configuração aproxima algumas passagens de *Últimos Dias* à composição visual própria do cinema-direto-observacional, buscando conferir à apreciação da cena um esquema associado ao formato de captação inserido numa matriz tradicionalmente reconhecida como documental. A montagem é crua - não por isso menos tratada -, mas contém uma secura específica, que quer pegar a “ação” em seu gerúndio, em seu “se dando”, sem ter que anunciar sua introdução. Prova disso é o diálogo, já referido, entre Donovan e o detetive, no carro a caminho da mansão. A chegada do plano “surpreende” a cena, pegando a fala na metade, no desenrolar de uma frase: o plano começa com “...então um dia ele pensou num modo de ganhar dinheiro...”.

Some-se a isso uma articulação dos eventos aparentemente desconexa, que confunde o espectador, provocando uma desfragmentação e um conseqüente estilhaçamento dos fatos, que estão dispostos de forma que o público acompanhe a cena sem saber exatamente a que momento do filme ela pertence. Algumas cenas têm um papel de interseção, cruzando linhas narrativas de origens diferentes, mas que convergem para um mesmo instante, ponto em que há um reconhecimento por parte do espectador, que assim pode tentar montar mentalmente um sentido de continuidade, estratégia também bastante utilizada em *Elefante*.

6.3 O TRAÇO DA IRREVERÊNCIA

Há no filme um grau de ironia que nasce precisamente da descontextualização provocada pela inserção de elementos que surgem dentro daquele universo cultural, tal

como se este apresenta. Personagens deliberadamente descabidos em meio àquele despojamento de um ambiente alternativo e *underground*, que parece guiado por ideais ligados ao espírito libertário e anti-moralista.

Desta forma, os personagens que visitam a casa, tais como o vendedor de anúncios das páginas amarelas que fala com Blake e os missionários da Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, ganha um sentido de deboche pelo curto-circuito que a presença deles provoca naquele contexto. O contraste se dá tanto na conversa, obviamente unidirecional, entre o vendedor de anúncios e Blake, situação que soa absurda naquelas condições, quanto no curioso interesse que de repente surge entre os missionários e os outros moradores da mansão. Em outras circunstâncias, tais cenas poderiam soar como elementos de desordem estética, causando ruído na tonalidade geral da obra, ou poderiam ser vistos simplesmente como descontextualizados, devidos à falta de domínio sobre informações pertencentes à cultura mediática, sobretudo aquela direcionada ao público jovem. Aqui, no contexto da cultura de consumo juvenil, o resultado que se observa é o desejo de alcançar um traço irreverente, um gracejo.

Em outros momentos, os produtos midiáticos mostrados, tais como o videoclipe *On Bended Knee*, do Boysz 2 Man, e a videoaula aula de *Kumite*, também parecem cumprir uma função semelhante. No primeiro caso, o estilo de música tocado (a banda fazia muito sucesso na mesma época do Nirvana) demonstra uma imensa disparidade do estilo instalado no filme pela presença Blake/Kurt. Naquelas condições, portanto, o videoclipe (que é executado por mais de um minuto, deve-se dizer) é extremamente desvalorizado, tanto que, pela incompatibilidade total, acaba ganhando contornos de deboche (imagem 4). Dito de outra forma, este encaixe deliberadamente desconexo simboliza uma apropriação de um tipo de peça musical que se contrapõem diretamente à imagem do ídolo Kurt/Blake, assim como à cena cultural na qual este se insere. No

segundo caso, por outro lado, parece tratar-se mais de uma brincadeira com a figura humana dentro do plano, equiparando o tamanho das pessoas vistas no aparelho televisor ao tamanho de Blake, visto no fundo do quadro (imagem 5). Esta imagem, ao mesmo tempo, tenta construir o sentido de diminuir a importância de Blake, tão descartável que pode ser reduzido e relacionado a uma imagem de TV, propositalmente desconectada do que ocorre na cena (casal que dorme e ignora o resto – TV e Blake) e do assunto abordado no filme.



4



5.

Acoplado à sensação de isolamento e de algum desleixo com o mundo (Blake, mesmo depois de atender ao telefone, apenas ouve, desligando em seguida), observa-se um tom jocoso a pairar sobre vários momentos do protagonista, como no seu gestual, seus tropeços e quedas, seu jeito atrapalhado de andar, seus movimentos bruscos ao espantar supostos mosquitos, etc. Logo após a morte, quando o personagem é erguido do chão para a maca, acaba sendo derrubado, provocando um efeito inesperado que se aproxima do patético.

A obra possui um enredo com pouquíssima espessura, e que, além disso, não oferece eventos significativos, a não ser no fim, também mostrado sem nenhum alarde, com descrição e sobriedade. O momento que seria o mais impactante, a saber, a morte de Blake, simplesmente não figurou na obra.

O texto fílmico alterna-se entre a produção de uma atmosfera dramática que solicita um compadecimento do espectador quanto à condição de Blake e um tom cômico, movido por alguns elementos que penetram, descontextualizados ou inesperados, o desenrolar dos acontecimentos. Some-se a isso seu caráter ordinário e banal (sem trazer necessariamente alguma repercussão para o desenvolvimento da “história”), embalado numa composição audiovisual predominantemente depressiva.

O filme concentra-se na manipulação dos recursos fílmicos, combinando montagem, enquadramento, mise-en-scène e som abstrato, contendo uma história atrofiada, requerendo, assim como o filme *Gerry*, um esforço da apreciação. Aqui, contudo há uma diferença nuclear. Embora, com base em declarações de entrevistas de Van Sant, *Gerry* também tenha sido baseado num fato real, tal fato de modo algum se aproximou da grandeza tomada pela morte de Cobain. Esta projeção, como dito, foi fundamental para tonar *Últimos Dias* mais palatável, portanto mais consumível do que

Gerry, embora ambos busquem tensionar os códigos cinematográficos usualmente mais empregados. Retomando mais uma vez as importantes idéias de Odin quanto aos regimes de recepção, deve-se dizer que, como em *Elefante*, este vínculo com um episódio amplamente divulgado conservou preparado um nicho de espectadores. Deste modo, os fatos inessenciais, como visto na análise, são de outra natureza, visto que estão iluminados por uma atmosfera de adoração e admiração.

7. CONCLUSÃO

Comparando os filmes *Gerry* e *Elefante*, King aponta tanto os ingredientes tradicionalmente associados às vanguardas quanto os ingredientes usuais, aqueles recrutados mais freqüentemente para integrar o filme projetado para o consumo em grande escala:

Eu também considero outros fatores que contribuem para tornar tais filmes relativamente comerciais (incluindo a presença da celebridade em *Gerry* e a atualidade do contexto de Columbine em *Elefante*), argumentando que estes filmes são ilustrativos de uma tendência do setor independente americano que combina dinâmicas alternativas com outras mais convencionais e familiares. (2006, p.76).⁶²

Tais ingredientes fílmicos estariam vinculados a um modo estilístico pertencente à tradição do cinema autoral-artístico, fato que se manifesta principalmente no espaço reservado para a manifestação da natureza do dispositivo, (longas tomadas, tratamento da composição de plano, experimentações formais, etc.) mais do que à sua capacidade teatral, narrativo-dramática e literária, aspecto mais comumente explorado pelas grandes produções, em que o roteiro (para usar a taxonomia industrial das etapas de produção) e a atuação gozam de um alto grau de prestígio.

⁶² *I also consider a number of other factors that contribute to making such films relatively commercial (including the star presence in Gerry and the currency of the Columbine context in Elephant), arguing that these films are illustrative of a tendency in the American independent sector to combine 'alternative' with more conventional and familiar dynamics* (trad. minha)

Contudo, acredito que 1) a presença de Matt Damon, a estrela de *Gerry* e 2) a referência nos filmes a realizadores pertencentes ao circuito artístico da produção cinematográfica - dito em outra parte do texto de King - não são fatores suficientemente relevantes para determinar o nível de consumo e a aceitação das obras. Como debatido nas análises, há indicadores mais poderosos, que estão diretamente associados ao emprego estratégico dos tempos mortos.

Em certo nível, nos filmes examinados, há uma desdramatização dos eventos, por meio de uma modo de filmar que preza pela simulação da sobriedade em vez da simulação do alarde. Há uma tentativa de transmitir um universo ficcional menos construído, simulando uma *mise-en-scène* e um modo de captação improvisado, fresco, imediato. Some-se a isso uma recusa em explicar razões para os fatos, tendo a relação causal entre as cenas enfraquecida (premissas básicas das escolas de pensamento realistas das teorias do cinema, em que o plano-sequência também ocupa um lugar de centralidade) através do manuseio dos recursos fílmicos formais, com um hipertratamento da composição audiovisual (em *Elefante*, um cuidado cirúrgico na exibição de uma engenharia de montagem responsável pela coreografia dos fragmentos temporais; em *Últimos Dias*, também, mas mais como modo de desorientação).

Verificou-se que nestes filmes há a opção por um enredo simples, escolha geralmente feita em nome da utilização de outros recursos expressivos. Estes recursos tornam-se - ou é designado a tornar-se - o atrativo do produto fílmico, aquele aspecto que contém seu valor de consumo, fazendo-o apreciável para uma determinada audiência.

É necessário, neste momento, relembrar resumidamente as características gerais que podem ser identificadas a partir do exame do *corpus* fílmico adotado, manifestas em menor ou maior grau em cada uma das obras, mas certamente presentes. Van Sant se

preocupa sobretudo em abordar temas caros ao universo jovem, desde sempre um terreno preferencial na filmografia do diretor. Na grande maioria das obras, sejam estas ligadas ou não ao *mainstream*, os personagens são predominantemente jovens. Mais ainda, há sempre elementos da cultura juvenil que penetram explicitamente nos filmes.

O argumento é fluido, e a história, em essência, é sucinta. O que se percebe é que existe um grande volume de cenas que se caracteriza por um caráter ordinário, banal e inexpressivo (no sentido de que não provoca nenhuma repercussão para o desenvolvimento da “história”). O fato de haver um privilégio da mostraçã em detrimento da narraçã nesses filmes, ainda que em menor grau em *Elefante*, indica uma tendênci desviante do que é produzido pela grande indústria. Contudo, essa mesma mostraçã, lenta e cheia de cenas vazias, como se observou nas análises, foi preenchida com algumas recompensas para o espectador. Em cada filme, como visto, os tempos mortos cumprem funções específicas e relacionam-se de modo diferente com as demais passagens de cada filme. Em vários exemplos, verificou-se que tais fatos inessenciais, nos termos de Eco, foram atenuados de diversos modos, tais como com a presença de diálogos relacionados a produtos da cultura urbana juvenil, diálogos com informações sobre as perturbações do universo jovem, com o uso do recurso da dilataçã temporal para preservar a sensaçã de iminênci do fato já sabido e esperado (massacre na *Columbine High School*), a construçã de uma atmosfera de adoraçã por meio da observaçã de um ídolo do rock a partir de um episódio real controverso, etc. Em meio à lentidã e ao vazio dos fatos inessenciais, havia uma pequena jóia que se insinuava.

Todos os filmes têm como ponto principal, sem o qual a existênci do filme ficaria comprometida, acontecimentos trágicos (assassinatos e/ou suicídios), vistos por uma embalagem que ao mesmo tempo atrai/seduz e inquieta/incomoda. Há assim,

partindo da tela, um movimento de atração, também inquietante, que procura fisgar o espectador. O desconforto responsável pela inquietação presente, contudo, não é suficientemente poderoso para determinar uma repulsa. Nessa perspectiva, pensando a discussão trazida pelas análises estritamente em função do problema-eixo da pesquisa, os três filmes exploram os tempos mortos mais como estratégia de atração e sedução do que propriamente como instrumento para provocar o desconforto tão buscado por vanguardas estéticas, haja vista todos os exemplos de trechos do filme examinados.

A hipótese central desta dissertação afirmava que nas obras há um preenchimento estratégico do suposto “vazio” com o propósito de intensificar o contato com uma audiência específica. Crê-se que o volume de tais cenas, assim como sua consistência, tal como foi examinado nas análises, não contribuem para tornar o filme menos consumível ou mais denso e maçante quanto se poderia pensar. Ao contrário, são utilizados estrategicamente para amaciar o produto audiovisual, seja compondo o discurso da obra, seja trazendo referências à cultura juvenil urbana, seja buscando vincular-se diretamente com as circunstâncias do fato verídico que lhe serviu como inspiração.

Os fatos inessenciais, corrosivos em outros materiais audiovisuais que busca de ruptura, são aqui aliados. Pode-se dizer que esta dinâmica se aplica mais adequadamente às obras *Gerry* e *Últimos Dias*. Em *Elefante*, cujo conjunto de efeitos é uma grande esfera composta por uma enchurrada de dispositivos formais e discursivos em disputa acirrada, a análise mostrou que a presença dos tempos mortos não está em primeiro plano ou, dito de outro modo, não é suficientemente marcante no texto fílmico para tomar as rédeas da instância do espectador fruição, como nos outros dois.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. Estética In *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Mestre Jou (s/d), 1982.

ANDREW, J. Dudley. *As Principais teorias do cinema: uma introdução*. Trad. Tereza Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ed., 2002.

ARISTÓTELES. Poética. In: MOTTA, José Américo (Org.). *Aristóteles*. São Paulo: Nova Cultural, 1991. p.201-229. (Coleção Os Pensadores, 03).

AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. 2.ed. Campinas, SP: Papirus, 2002. (Ofício de arte e forma). Tradução de: Esthétique du film (Paris: Nathan, 1994).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 1990. Tradução de: L'analyse des films (Paris: Nathan, 1988).

_____. *Dicionário teórico e crítico de Cinema*. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2006.

BARTHES, Roland. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In [*Análise Estrutural da Narrativa*] org. Roland Barthes. São Paulo: Vozes, 1973.

BERNARDET, Jean-Claude. *Caminhos de Kiarostami*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos In [*Teoria contemporânea do Cinema*] org. Fernão Pessoa Ramos. São Paulo: Senac, v. 2, 2005.

_____. *Narration in the Fiction Film*. Madison, WI: University of Wisconsin, 1985.

CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Frederico. *Cómo analizar um film*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2003.

ECO, Umberto. *A Estrutura Ausente*: introdução à pesquisa semiológica (trad. Pérola de Carvalho). São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. *A obra aberta*: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. 4 ed. São Paulo: Perspectiva S. A., 1986.

_____. *Lector in fabula*: A cooperação interpretativa nos textos narrativos. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. Tradução de: *Lector in Fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi* (Milano: Editoriale Fabbri, 1979).

_____. *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 1995. Tradução de: *I limiti dell'interpretazione* (Milano: Bompiani, 1990).

_____. *Seis passeios pelo bosque da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002a. Tradução de:
Film Form: Essays in Film Theory.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GOMES, W. Silva. As estratégias de produção do encanto. O alcance contemporâneo da poética de Aristóteles. In: *Textos de Cultura e Comunicação*. v.35, Salvador, 1996, p. 99-25.

_____. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. *Significação*. Curitiba: v. 21, n. 1, p. 85-106, 2004.

_____. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, Miguel;
GOMES, Renato Cordeiro; FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain (Orgs.). *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2004b. p.93-125.

GUNNING, Tom. Narrative discourse and the narrator system In BRAUDY, Leo ; COHEN, Marshall. *Theory film and criticism*: introductory readings. New York: Oxford University Press, 2004, p. 470-481.

KING, Geoff. Following in the Footsteps: Gus Van Sant's Gerry and Elephant in the American independent field of cultural production In *New Review of Filme and Television Studies*, Routledge, 2006, 4:2, p. 75-92.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990. Tradução de: Le Langage Cinématographique (Paris: Cerf, 1985).

MAUERHOFER, Hugo. A psicologia da experiência cinematográfica In [A experiência do cinema: antologia] org. Ismail Xavier. Rio de Janeiro: Graal, 1993.

NORTON, Glen W. *Disappointments and Highlights*. Disponível em <<http://www.sensesofcinema.com/contents/03/24/favourites2.html#norton>>. Acesso: 20 jul. 2006.

_____. Boredom and Finitude: Gus Van Sant's Trilogy. In: ANNUAL CONFERENCE 2006. Toronto: FILM STUDIES ASSOCIATION OF CANADA. Disponível em: <http://www.filmstudies.ca/FSAC_congress06.htm>. Acesso em: 24 jul. 2006.

ODIN, Roger. A questão do público: uma abordagem semiopragmática In [Teoria contemporânea do Cinema] org. Fernão Pessoa Ramos. São Paulo: Senac, v. 1, 2005.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SANTAELLA, Lúcia. *Comunicação e pesquisa*. 1. ed. São Paulo: Editora Hacker, 2001.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Trad. Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003, (Coleção Campo Imagético)

STEFIK, Dan. *Film reviews: Gerry*. Disponível em <http://www.scope.nottingham.ac.uk/filmreview.php?issue=1&id=40§ion=film_rev&q=gerry+dan+stefik> Acesso em 02 set. 2007.

STARLING CARLOS, Cássio. *Quando o olho aprende a dançar*. Disponível em <http://ilustradanocinema.folha.blog.uol.com.br/> . Acesso em 25 mar. 2008.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papyrus, 1994, (Coleção ofício de arte e forma)

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: Opacidade e transparência*. 3 ed. rev. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

APÊNDICE - Filmografia**GERRY****Título original****Gerry****Ano:**

2002

Nacionalidade:

EUA

Duração:

103 min

Direção:

Gus Van Sant

Roteiro:

Gus Van Sant, Casey Affleck e Matt Damon

Produção:

Dany Wolf

Edição:

Gus Van Sant

Fotografia:

Harris Savides, ASC

Direção de Som:

Leslie Shatz

Música:

Arvo Pärt

ELEFANTE**Título original****Elephant****Ano:**

2003

Nacionalidade:

EUA

Duração:

81 min

Direção:

Gus Van Sant

Roteiro:

Gus Van Sant

Produção:

Dany Wolf

Edição:

Gus Van Sant

Fotografia:

Harris Savides, ASC

Direção de Som:

Leslie Shatz

ÚLTIMOS DIAS***Título original:******Last Days******Ano:***

2005

Nacionalidade:

EUA

Duração:

97 min

Direção:

Gus Van Sant

Roteiro:

Gus Van Sant

Produção:

Dany Wolf, Jay Hernandez

Edição:

Gus Van Sant

Fotografia:

Harris Savides, ASC

Direção de Som:

Leslie Shatz